



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“CREACIÓN DE UN SISTEMA LÚDICO PARA FORTALECER VALORES EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 8 AÑOS”**

TESIS DE GRADO

**Previo a la obtención del título de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

Presentado por:

**DAVID MAURICIO FERIA NARANJO
MAYRA LUZMILA POMAQUERO YUQUILEMA**

Riobamba – Ecuador

2012

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios y a mis padres por su tiempo, amor, paciencia y apoyo en toda mi vida.

A mi Director Ramiro Santos y a mi profesora María Alexandra López , quienes con su experiencia como docentes han sido la guía idónea, durante el proceso que ha llevado el realizar esta tesis, me han brindado el tiempo necesario, la confianza en mi conocimiento y capacidad, como la información para que este anhelo llegue a ser felizmente culminado.

Y por último quiero dar gracias a mi compañera y amiga de tesis Mayra Pomaquero por su trabajo, dedicación y empeño, y gracias por confiar en mi capacidad y conocimiento.

David Feria

AGRADECIMIENTOS

A Dios, mi Padre Celestial, por su gracia en mi vida, porque sus planes son mejores de lo que pensé, por demostrarme que tu amor lo cubre todo, por tus tiernos abrazos en los momentos de necesidad.

A mi padre por su inmenso amor y apoyo incondicional, a mis hermanos por sus consejos y cariño.

A mis maestros de la escuela por compartir su conocimiento, en especial a la Arq. Ximena Idrobo, Arq. Patricio Zárate, Lic. Ramiro Santos y Dis. María Alexandra López han transcendido en mi vida estudiantil.

Mayra

DEDICATORIA

Dedicado a DIOS, por darme la vida, ser mi guía, y ser mi apoyo en cada momento.

A mis padres; Nancy Naranjo y Cruz Feria, quiénes han sido mi ejemplo a seguir, con amor y cariño han confiado, guiado y educado para brindar ayuda sin esperar nada a cambio, a ellos que con su confianza incondicional me han dado la fuerza para culminar este proyecto.

A mi hermana Gaby, quién siempre me ha exigido más de mí en lo que me gusta hacer.

A mi hermano Santy, quién ha sido mi compañero de travesuras en la infancia, y siempre me ha motivado a ser mejor.

A DIOS y a mi familia, quiénes me pusieron en este camino, camino que amo tanto.

David Feria

DEDICATORIA

A la memoria de mi madre, nos vemos en el cielo.

Mayra

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Ing. Iván Menes DECANO FACULTAD INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
Arq. Ximena Idrobo DIRECTORA DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
Lic. Ramiro David Santos DIRECTOR DE TESIS
Dis. María Alexandra López MIEMBRO DEL TRIBUNAL
Lic. Carlos Rodríguez DIRECTOR CENTRO DE DOCUMENTACIÓN
NOTA DE TESIS	

AUTORÍA

“Nosotros David Mauricio Feria Naranjo y Mayra Luzmila Pomaquero Yuquilema, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Mayra Luzmila Pomaquero Yuquilema

David Mauricio Feria Naranjo

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

FIRMAS RESPONSABLES

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE ABREVIATURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

INTRODUCCIÓN

Marco Referencial 20

Antecedentes 20

Justificación del proyecto de Tesis 23

Objetivos 28

Hipótesis 28

CAPITULO I

LOS NIÑOS Y EL JUEGO

1.1.EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS 29

1.1.1Desarrollo Físico 30

1.1.2 Desarrollo Social y emotivo	31
1.1.2.1 Los niños y los valores	33
1.1.2.2 Enseñar valores a los niños	33
1.1.3 Desarrollo Intelectual	35
1.2 El juego en los niños	36
1.2.1 El juego y su papel en el desarrollo de los niños	37
1.2.1.1 Desarrollo Social	38
1.2.1.2 Desarrollo emocional	38
1.2.1.3 Desarrollo mental	38
1.2.1.4 Desarrollo físico	39
1.2.1.5 Desarrollo de la creatividad	39
1.2.1.6 Desarrollo moral	39
1.2.1.7 Desarrollo Psicomotor	39
1.2.2 Métodos de Enseñanza	40
1.2.2.1 Método Lúdico	40
1.2.3 El juego, los juguetes y la transmisión de valores	41

CAPITULO II

JESUS: VIDA, PERSONALIDAD E INFLUENCIA

2.1 VIDA DE JESUS	47
2.1.1 Significado del nombre	47
2.1.2 Nacimiento e Infancia	48
2.1.3 Vida pública de Jesús	57
2.1.4 Jesús y sus milagros	62
2.1.5 Características de la personalidad de Jesús	67

2.2 JESUS Y SU INFLUENCIA	79
2.2.1 Marco Histórico	79
2.2.1.1 El Jesús de la historia	79
2.2.1.2 Contexto primer siglo de Palestina (Israel)	88
2.2.2 Jesús en el cristianismo	120
2.2.3 Jesús en otras religiones	122
2.2.4 El cristianismo en Ecuador	128
CAPITULO III	
TEORIA AUDIOVISUAL	
3.1 CONCEPTOS GENERALES	133
3.1.1 ¿Qué es la animación?	133
3.1.2 Tipos de Animación	137
3.1.3 Características de la animación	142
3.1.4 Principios de Animación	144
3.1.5 Técnicas de Animación	148
3.2 LA TERCERA DIMENSIÓN	151
3.2.1 Qué es la animación 3d	151
3.2.2 Técnicas de Modelado 3d	153
3.2.3 Texturizado	157
3.2.4 Renderizado	158
3.3 PRODUCCION CINEMATOGRAFICA	161
3.3.1 Breve Historia del Cine	161
3.3.2 Técnicas Cinematográficas	164
3.3.3 Géneros cinematográficos	166

3.3.4 Formatos Cinematográficos	168
3.3.4.1 Cortometraje	171
3.3.4.2 Mediometrage	171
3.3.4.3 Largometraje	171
3.3.4.4 Planos	172
3.3.4.5 Las cámaras	174
3.3.4.6 La iluminación	175
3.3.4.7 El sonido	179
3.3.4.8 Efectos Especiales	182
3.4 MULTIMEDIA	186
3.4.1 ¿Qué es multimedia?	186
3.4.2 Elementos del multimedia	187
3.4.2.1 Elementos Visuales	187
3.4.2.2 Elementos de audio	188
3.4.2.3 Elementos de organización	188
3.4.3 Accesibilidad y usabilidad	189
3.4.4 Multimedia en la educación	190
3.4.5 Funciones de los materiales multimedia educativos	190
3.5 OBJETO LUDICO	191
3.5.1 Técnicas de modelado	191
3.5.1.2 Modelado en plastilina	192
3.5.2 Art toys.	195
3.5.3 El juguete	197
3.5.4 Función del juguete	198

CAPITULO IV

DESARROLLO SISTEMA LUDICO

4.1 Identificación del público objetivo	200
4.1.1 Segmento	200
4.2 Producción corto animado	201
4.2.1 Investigación del tema	201
4.2.2 Guión	201
4.2.3 Story Board	202
4.2.4 Desarrollo de la introducción en 2d	204
4.2.4.1 Creación de personajes	204
4.2.4.2 Creación de ambientes	211
4.2.4.3 Animación de personajes	213
4.2.4.4 Postproducción 2d	214
4.2.5 Desarrollo del cortometraje 3d	215
4.2.5.1 Creación de personajes	215
4.2.5.2 Creación de ambientes	221
4.2.5.3 Animación de personajes	223
4.2.5.4 Animación de ambientes	225
4.2.5.5 Render	227
4.2.5.6 Postproducción 3d	228
4.2.5.7 Audio	229
4.2.6 Creación del Multimedia	230
4.2.7 Creación del modelo en Resina	232

CAPITULO V

VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

5.1 Test student

233

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMARY

GLOSARIO TÉCNICO

ANEXOS

BIBLIOGRAFIA

INDICE DE ABREVIATURAS

2D: 2 Dimensiones

3D: 3 Dimensiones

AC: Antes de Cristo

CANT: Cantares

DC: Después de Cristo

DEUT: Deuteronomio

EF: Efesios

EEUU: Estados Unidos

EX: Éxodo

GEN: Génesis

HECH: Hechos

ISA: Isaías

JPG: (Joint Photographic Experts Group) Grupo de expertos fotográfico

JN: Juan

LC: Lucas

MARC: Marcos

MT: Mateo

MM: Milímetros

MPG: (Moving Pictures Expert Group) Grupo de expertos en fotos en movimientos

PNG: (*Portable Network Graphics*) *Gráfico de redes portátiles.*

WAV: Window audio Video

INDICE DE TABLAS

Tabla I. 1: Juguetes según la edad	15
Tabla II. 1: Traducciones Nombre “Jesús”	47
Tabla II. 2: Milagros de Jesús	64
Tabla III. 1: Formatos Cinematográficos	169
Tabla IV.1: Fichas Personajes 2D	204
Tabla IV.2: Fichas Personajes 3D	215
Tabla V.1: Tabulación Pregunta N° 1	234
Tabla V.2: Tabulación Pregunta N° 2	235
Tabla V.3: Tabulación Pregunta N° 3	236
Tabla V.4: Tabulación Pregunta N° 4	237
Tabla V.5: Tabulación Pregunta Trivia N° 1	239
Tabla V.6: Tabulación Pregunta Trivia N° 2	240
Tabla V.7: Tabulación Pregunta Trivia N° 3	241
Tabla V.8: Tabulación Pregunta Trivia N° 4	242

INDICE DE FIGURAS

Figura II. 1: Caravaggio Escena de la Natividad	51
Figura II. 2: Pintura del Bautismo de Jesús por Francesco Albani	60
Figura II. 3: Mapa de Palestina	89
Figura II. 4: Casa de un cuarto	94
Figura II. 5: Techo de una casa oriental	94
Figura II. 6 : La llamada barca de Jesús	95
Figura II. 7: Reconstrucción de la Barca del siglo I	96
Figura II. 8: Escena de Mujeres moliendo grano	98
Figura II. 9: Vestido de los hombres	99
Figura II. 10: Vestido de las mujeres	106
Figura III. 1: Afiche: Primer largometraje de dibujos animados	134
Figura III. 2: Toy Story. Primer Largometraje en 3d	136
Figura III. 3: Caminata base de animación	137
Figura III. 4: Esculturas de Pesadilla antes de Navidad	138
Figura III. 5: Sistema go-motion con un modelo primigenio	139
Figura III. 6: Ejemplo de la técnica Cut-out	140
Figura III. 7: Pixilación	140
Figura III. 8: Técnica de Rotoscopía	142
Figura III. 9: Los legendarios animadores de Pixar	145
Figura III. 10: Animación basada en cuadros	149
Figura III. 11: “Brave” Película con animación 3d	152
Figura III. 12: Escena sin textura	157

Figura III. 13: Escena texturizada	158
Figura III. 14: Render teapot en 3d max	159
Figura III. 15: Los hermanos Lumiere	162
Figura III. 16: Afiche "El acorazado Potemkin".	164
Figura III. 17: Studio cinematográfico	165
Figura III. 18: Cámara de Cinematografía digital	175
Figura III. 19: Triángulo básico de Iluminación	178
Figura III. 20: Escena Harry Potter y las reliquias de la muerte	183
Figura III. 21: Gama de Productos Multimedia	186
Figura III. 22: "Gato con Botas". Modelado en plastilina	192
Figura III. 23: Estatuilla de Munny en blanco	196
Figura III. 24: Figuras de Súper héroes	198
Figura IV. 1: Story board	203
Figura IV. 2: Bocetos 2d José y María	209
Figura IV. 3: Personajes texturizados	210
Figura IV. 4: Casa similar época de Jesús	211
Figura IV. 5: Boceto ambiente 2d	212
Figura IV. 6: Ambiente Texturizado	212
Figura IV. 7: Proceso de Animación	213
Figura IV. 8: Proceso de Postproducción	214
Figura IV. 9: Jesús moderno	218
Figura IV. 10: Render Map Unwrap UVW	220
Figura IV. 11: Mapas texturizados	221
Figura IV. 12: Mar de Galilea	222

Figura IV. 13: Render Escenario Principal	222
Figura IV. 14: Biped configurado	223
Figura IV. 15: Personaje con morpher	225
Figura IV. 16: Escena Tormenta	226
Figura IV. 17: Cámara y Luces	227
Figura IV. 18: Renderización	228
Figura IV. 19: Post producción 3d	229
Figura IV. 20: Grabación de audio	230
Figura IV. 21: Creación de la trivia multimedia	231
Figura IV. 22: Modelado en resina	232

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico V.1: Tabulación Pregunta N° 1	234
Gráfico V.2: Tabulación Pregunta N° 2	235
Gráfico V.3: Tabulación Pregunta N° 3	236
Gráfico V.4: Tabulación Pregunta N° 4	237
Gráfico V.5: Tabulación Pregunta Trivia N° 1	239
Gráfico V.6: Tabulación Pregunta Trivia N° 2	240
Gráfico V.7: Tabulación Pregunta Trivia N° 3	241
Gráfico V.8: Tabulación Pregunta Trivia N° 4	242

INTRODUCCIÓN

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes

En la actualidad el uso responsable y racional que se le da a la tecnología en el ámbito educativo al formar personas éticas y con valores es tan importante como fueron los principios y estructuras establecidos en el siglo pasado.

La computadora, el celular, el internet son hoy en día herramientas tan comunes y básicas para los niños, jóvenes y adultos. En el presente los jóvenes aprenden desde muy temprana edad a utilizar estas herramientas, comprender estructuras lógicas simples y seguir reglas para conseguir un objetivo cuando se trata de tecnología.

Los llamados “*nativos digitales*” según Mark Prensky, están inmersos en ese mundo de tecnología y de información proporcionada por la red, por

videojuegos, por la televisión principalmente, y van tomando patrones de conducta que en muchos casos si no son controlados por sus tutores resultan inadecuados y con o sin consentimiento de ellos van formando su personalidad no esencialmente fructífera.

Tantos los padres, los maestros y profesores que son parte del sistema educativo tienen la significativa tarea de formar gente con valores, pero en muchos de los casos no tienen aliados con el mismo atractivo que les ofrece la televisión, el internet y la computadora, y los recursos que en su tiempo fueron útiles para fomentar dichos valores hoy quedan obsoletos frente a esta nueva generación.

Los libros para colorear, las figuras de papel van poco a poco siendo relegadas por esta generación que busca vincularse aún más con la tecnología en su diario vivir.

El desarrollo de aplicaciones multimedia está en auge, por tanto, se encuentra una amplia gama audiovisual que en su mayoría resulta nocivo para los niños, ya que están llenas de violencia y despiertan en ellos un comportamiento agresivo que lo ven como normal.

Sus superhéroes son aquellos personajes fuertes con poderes destructivos, llenos de orgullo, atractivo físico, en algunos casos con un lenguaje inapropiado, que generan en ellos un estereotipo muy ajeno a la realidad y cuando los niños se dan cuenta que eso es solo ficción ya es tarde

ya que sembraron en ellos actitudes con las que vivirán el resto de su vida y no siempre son las mejores.

Según estudios realizados por la Fundación KaiserFamily y WorldVision en Estados Unidos y Latinoamérica, los padres tienen una gran preocupación por el entorno y el ejemplo que reciben sus hijos y saben que los superhéroes fabricados por la televisión no son los indicados para esta labor pero al ver que los niños han sido influenciados por los medios.

En el medio local no existen productos propios lúdicos audiovisuales orientados hacia la educación en valores y siguiendo vidas ejemplares directamente, pero Ximena Hidalgo ha desarrollado una aplicación multimedia que pretende enseñar sobre liderazgo a los adolescentes de la Unidad Educativa “Nazareno” dentro de su plan curricular. Esta aplicación permite la interacción del estudiante con la aplicación y permite ver videos referentes a los principios de liderazgo.

En el país existe el desarrollo de un personaje llamado Capitán Escudo, creado por el ilustrador Israel Pardo Báez para la revista “Elé”, que es una contribución social para los niños ecuatorianos de parte de Zona Acuario, empresa de comunicación ecuatoriana, que trata de ayudar en la formación de valores cívicos.

Beto Valencia, creativo de la empresa dice: *“El capitán escudo es el súper héroe tricolor nació en la revista Elé para luchar contra los problemas que aquejan a nuestro país, al Ecuador, nosotros hemos confrontado a través del capitán a problemas tan grandes como la destrucción del medio ambiente representada en Contaminator, la corrupción a través de don Mañer, siempre termina con una frase casi, casi emblemática que es A cambiar el Ecuador”*.

ONE2BELIEVE es una compañía norteamericana que se encarga de la fabricación y comercialización de figuras de personajes de la Biblia. Las cuales tienen un dispositivo de audio que reproduce la oración del Padre nuestro y está dirigida a niños cristianos.

Jesús quien es el eje fundamental del cristianismo al ser un personaje de más de 2000 años de historia y basados en la Biblia se ve claramente que fue un ejemplo absoluto de valores entre ellos; pobreza y desprendimiento, obediencia, estudio y responsabilidad, laboriosidad, misericordia, amistad, alegría, amor, verdad, generosidad y sacrificio.

Justificación del proyecto de Tesis

El fin de fortalecer los valores en los niños de la sociedad, debido a que la tecnología es una puerta abierta tanto al conocimiento positivo como negativo, información que a su corta edad no puede ser discernida, es una responsabilidad social crear elementos que fortalezcan sus valores a temprana edad, brindándoles así las herramientas y el conocimiento para poder

enfrentan este caos comunicacional. A nivel mundial existen varios referentes como personajes con una vida ejemplar entre los cuales destacan Jesús como pilar del cristianismo, Mahoma, fundador del islam, Buda, fundador del budismo, la madre Teresa de Calcuta, Mahatma Gandhi entre otros.

En el país la Conferencia Episcopal Ecuatoriana estima que el 85% de la población es cristiana católica y cerca del 12% cristiana protestante.

En base a esto se considera que el mejor referente no solo por la aceptación sino por el ejemplo de vida que llevó, una vida basada en el amor y el respeto al prójimo es Jesús.

Según la Biblia Jesús realizó cerca de 35 milagros agrupados en curaciones de espíritus inmundos, paralíticos, ciegos y de leprosos, milagros sobre la naturaleza y sobre resurrección.

De todos los milagros escritos en los evangelios para escoger cual realizar se hará una encuesta entre el público objetivo tomando los recursos existentes audios de *"Tu historia preferida"* es la división Hispana de *YourStoryHour*, una organización Cristiana-interreligiosa sin fines de lucro, dedicada a la producción de recursos cristianos para niños.

A corto plazo se mostrará a Jesús como una persona cuyas facultades lo convertirán en un héroe moderno para los niños, debido a que a su edad él no es concebido como una religión. A mediano plazo los niños imitarán las acciones del personaje, cualidad que es propia a su edad. A largo plazo, los

niños que hayan tenido relación con el material lúdico mostrarán en sus acciones de forma natural parte de esta vida ejemplar.

Los beneficios que dicho material trae en los siguientes ámbitos son:

Social

Fomenta y resalta valores de la vida ejemplar del personaje tales como: respeto, obediencia gratitud, fe entre otros y de esta manera se logra aportar en la sociedad con entes que practiquen y difundan este comportamiento, creando así una sociedad mejor.

Tecnológico

Replantea la utilización de recursos ya existentes y logra convertirlo en un proceso dinámico y evolutivo, con miras a alcanzar los objetivos de la educación integral.

Educativo

Incrementa la interactividad en el proceso de aprendizaje mediante la combinación de dos de los recursos más utilizados para el aprendizaje como son el juego y el material audio visual.

El Juego

Según los expertos¹ coinciden en que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano que permite:

¹Dra. Denise Garon, et al. "II Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: el juego y el juguete en la Educación Infantil". ESPAÑA. AEFG 2000

Potenciar el desarrollo del cuerpo y los sentidos (desarrollo psicomotor), coordinando los movimientos de su cuerpo y la conquista del mismo con el mundo exterior, pero sobre todo genera experiencias de dominio que le fomentan la confianza en sí mismo.

Crear y desarrollar estructuras mentales (desarrollo cognitivo), promoviendo la creatividad, siendo una fuente de aprendizaje que genera zonas de desarrollo potencial, permitiendo la discriminación fantasía-realidad, pero la ficción que conlleva el juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, a su vez es una fuente de comunicación que facilita el desarrollo del lenguaje coherente. Además de ser un instrumento de desarrollo social que estimula la cooperación, promueve el desarrollo moral, facilita el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.

Material Audio Visual

Los medios audiovisuales nos ayudan a acercarnos a los niños de formas que son inalcanzables de otra manera. *“La verdadera importancia de los materiales audiovisuales reside en el hecho de que crean un entorno rico y variado, a partir del cual los alumnos pueden hacer su propio aprendizaje²”*. Aprendizaje propio, es decir, el niño saca sus propias conclusiones basadas en la información que el recurso les brinda.

²“Utilización didáctica de los medios audiovisuales”. Helen Coppen, editorial Anaya/2, Madrid 1982. Pág. 6.

La ventaja de este recurso se da debido a que estimula dos de los principales sentidos el oído y la visión.

Cultural y religioso

En nuestro país, que cuenta con cerca del 85% de población católica y un 12% de protestantes coinciden que el mejor ejemplo sin lugar a dudas de una vida digna de imitar es Jesucristo.

Los aportes a distintas aéreas profesionales:

Diseño Gráfico

Requiere la elaboración de entornos gráficos e interfaces interactivas.

Diseño Industrial

Precisa de la producción de un medio físico (JUGUETE) que brinde entretenimiento y simpatía a los niños.

Informática

Utiliza programación de recursos interactivos y comandos de ejecución.

Pedagógica

Demanda de información educativa que sea impartida de forma integral basada en valores.

OBJETIVOS

GENERAL

Elaborar un sistema lúdico audiovisual atractivo que permita la enseñanza de una vida ejemplar basado en valores.

ESPECÍFICOS

- Investigar la personalidad y desarrollo de los niños de 6 a 8 años ante el juego y recursos audiovisuales.
- Analizar la imagen y personalidad de Jesucristo para lograr una representación acertada del mismo.
- Realizar un cortometraje utilizando animación 3D que resalte la vida ejemplar de Jesús y lo muestre como el héroe verdadero.
- Reforzar el aprendizaje del niño con una trivia interactiva referente al cortometraje y una figura (juguete) de Jesús.
- Validar la hipótesis

1.4. HIPÓTESIS

La creación de un sistema lúdico audiovisual para niños de entre 6 y 8 años del Centro de desarrollo de la niñez EC-460 "HOGAR FELIZ" de la ciudad de Riobamba, tendrá una aceptación y captación del 75% del mensaje por parte de los niños.

CAPITULO I

LOS NIÑOS Y EL JUEGO

1.2. EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS

La etapa comprendida entre los 6 y 8 años es conocida como infancia intermedia, en esta etapa los niños se vuelven escolares, es decir pasan la mayor parte de su tiempo en la escuela vinculándose de forma activa con otros niños de su misma edad, por tanto la amistad se vuelve más importante para ellos, mientras se van conectando con el mundo exterior.

Durante estos años es cuando los niños obtienen sus habilidades físicas, mentales y sociales de una manera más rápida. Los niños aprenden a desenvolverse en más áreas de la vida, las mismas que más adelante serán fundamentales en su desarrollo como individuos.

Además de ser más participativos y capaces de seguir reglas, pueden ayudar en la planificación de actividades grupales y encontrar solución a los problemas que se les presente.

Los padres y maestros en esta etapa son un eje fundamental, contribuyen con una plática constructiva y al involucrarse en sus juegos, dándoles la importancia adecuada, para de esta forma ayudar en el paso que los convertirá en adolescentes y adultos de bien.

Los niños manifiestan su personalidad de diferentes maneras, la forma en la que ellos utilizan los medios tecnológicos hace referencia a quienes son. La televisión, la computadora y el internet con la adecuada motivación pueden ser herramientas de gran utilidad en la formación de su carácter y comportamiento social.

Se debe estimular la creatividad mediante estas herramientas para que de este modo sean correctamente encaminados.

1.1.1 Desarrollo Físico

En esta edad el desarrollo físico varía en cada persona y existen diferencias marcadas entre niños de la misma edad, pero también se puede tener ciertas características generales entre las cuales:

- El crecimiento es lento y gradual.
- Se les cae los dientes de leche y aparecen los primeros molares permanentes.
- Suelen ser muy activos, por lo tanto necesitan saltar, brincar, correr, moverse, tropezarse.

- Parecen más estilizados porque cambian sus proporciones corporales y se vuelven más altos.
- Aumenta su capacidad pulmonar y sus músculos se vuelven más fuertes.

1.1.2Desarrollo Social y emotivo

El desarrollo social y emotivo en esta edad en los niños es de gran importancia ya que acontecimientos tales como como el comienzo de la escuela, llevan a los niños a tener contacto regular con el mundo más amplio. Las amistades se vuelven más y más importantes, empiezan a superar la etapa del “amigo exclusivo”. En primero y segundo año de la primaria, es normal que los niños se adueñen de sus amigos y no permiten que se asocien con nadie más. Existe una época de dolor al ver que su amigo preferido decida tomar el refrigerio con otro niño. Ya en tercer año, los niños empiezan a tener mayor seguridad, y bien pueden abrir su círculo de amigos para incluir a tres, cuatro o cinco buenos amigos. Sin embargo, deben tener disponible a personas adultas que les ayuden cuando soliciten ayuda o si esta sea necesaria. En esta sentido es importante para los padres tener en cuenta lo siguiente:

- Expresar afecto a su hijo(a). No pase por alto sus logros.
- Ayudarlo a desarrollar el sentido de la responsabilidad. Pídale que colabore con quehaceres domésticos, como poner la mesa.

- Hablar con su niño sobre la escuela, los amigos y las cosas que quiere para el futuro.
- Hablar sobre lo importante del respeto y demás valores tales como amor, honestidad, respeto hacia los demás. Animarlo a ayudar a las personas necesitadas.
- Ayudar a fijarse metas alcanzables. Así aprenderá a sentir orgullo por sus logros.
- Establecer reglas claras y sígalas.
- Explicar claramente qué conductas están permitidas y cuáles no lo están.
- Enseñar a su niño a ser paciente dejando que otros hagan algo primero o terminando una tarea antes de salir a jugar.
- Hacer cosas divertidas como familia, como jugar juegos, leer o participar en actividades en su comunidad.
- Participar activamente en la escuela de su hijo(a). Reunirse con los maestros y el personal para entender las metas de aprendizaje y las maneras en que usted y la escuela pueden colaborar para el éxito de su niño.
- Usar la disciplina para guiar y proteger a su niño, en vez de usarla como castigo para que se sienta mal consigo mismo.
- Apoyar a su niño para que acepte retos nuevos. Animarlo a resolver problemas solo, por ejemplo, desacuerdos con otro niño.

1.1.2.1 Los niños y los valores

La conducta de las personas se rige por principios o valores que son fundamentales dentro de la sociedad. Muchas personas viven día a día las consecuencias de haber descuidado una educación con valores. Educar a los niños en valores les permitirá tomar decisiones más acertadas durante toda su vida, decidir adecuadamente entre el bien y el mal y esto a su vez los hará personas más seguras, plenas y felices.

Los primeros responsables en enseñar valores en los niños son los padres en el hogar, más tarde en la escuela los maestros deben ampliar y fortalecer esta enseñanza para de este modo hacerla integral.

Los niños en sus primeros años aprenden con el ejemplo, esto nos lleva a concluir que es necesario tener un compromiso personal y ser personas que con actos y palabras demuestren estos valores que la sociedad busca inculcar para que los niños asimilen, imiten y vivan.

1.1.2.2 Enseñar valores a los niños

El proceso de formar valores en los niños es un proceso complejo que consta de varios elementos diferentes de socialización. Por esta razón es muy importante trabajar varios niveles que aseguren interiorizar, estructurar y lograr la permanencia de principios sólidos.

Para que los valores se afiancen en la vida del niño es importante que en la cotidianidad se cree un ambiente sin prejuicios y lleno de entusiasmo y estímulo para crear en los niños, independencia y tolerancia.

La conversación de adultos con niños aporta confianza a la relación educador-educando.

Los niños aprenden de manera concreta por tanto para educar es necesario establecer objetivos claros y concretos que ellos deben lograr.

Enseñar valores requiere de diferentes estrategias, en donde se debe tomar en cuenta de acuerdo a la edad, el lenguaje, la comprensión y las preferencias de los niños.

Algunas estrategias son las reflexiones, las preguntas, los tests, los dilemas, los cuentos y fábulas, los métodos de autocontrol, los ejercicios para desarrollar la inteligencia emocional, los juegos, las actividades manuales y las dinámicas grupales. Estas estrategias deben ser sencillas, creativas, prácticas y lúdico- pedagógicas. Deben corresponder a la realidad del niño, es decir deben ser actuales y modernas, pero siempre teniendo en cuenta los recursos disponibles. Es importante que generen reflexión y motiven a la acción y al gusto por actuar bien suministrando información y recalcando la diferencia entre actuar bien y actuar mal.

1.1.3 Desarrollo Intelectual

Según los estudios del desarrollo cognitivo de J.Piaget, describen que este es un período en que se desarrolla la capacidad del niño de pensar, en forma concreta; el desarrollo alcanzado también le permite una flexibilidad del pensamiento, manifestada por la posibilidad de que las operaciones mentales sean reversibles, lo que facilita, por ejemplo, el aprendizaje de las matemáticas.

En este período el pensamiento es lógico, y la percepción de la realidad es objetiva, por ello es concreto.

Puede fijar su atención en aspectos de la realidad que son predecibles, lo que le ofrece estabilidad, aumentando su capacidad de aprender. Podrá fijar su atención para obtener información, descubrir y conocer mejor el mundo que le rodea.

En esta fase se manifiesta cambios, entre los cuales se tiene:

- Rápido desarrollo de las habilidades mentales
- Mayor capacidad para describir sus experiencias y hablar de sus pensamientos y sentimientos
- Menos enfocado en sí mismo y más preocupado por los demás.
- La comprensión y el uso del lenguaje se vuelven más sofisticados.
- Expresa opiniones hablando con claridad.

1.2 El juego en los niños

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural.

El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si se busca en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si se piensa que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él se llegará a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

Según explica Maite Garaibordobil Landazabal, lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, pero aun cuando no vaya acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Cualquier observador puede confirmar que los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Este placer del niño al jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto.

Es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvili, 1986). Mediante el juego, el niño sale del presente, de la situación concreta, y se sitúa en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite (Alliprandiy Alliprandi, 1984). No obstante, y pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, presenta una paradoja interna, ya que comporta al niño una serie de restricciones voluntarias, porque para jugar el niño se debe ajustar a las pautas de conducta del personaje (como médico tiene que ser amable y manifestar respeto por el paciente).

Los niños no juegan a lo largo de su vida de la misma forma. A pesar de que el juego de los niños evoluciona de acuerdo con su edad, no desaparece la forma de juego anterior, sino que se transforma y se hace más compleja.

1.2.1 El juego y su papel en el desarrollo de los niños

Fröebel (1852) decía:” En la infancia la ley de la actividad es la ley del juego”, pero más allá de ser la actividad por excelencia de la infancia, permite un desarrollo integral en el niño (físico, social, afectivo y cognitivo): maneja objetos, se relaciona con niños, conoce y entiende conceptos situacionales nuevos para él y los integra a su concepción previa.

Para entender la importancia del juego y el desarrollo del niño (aunque no de manera desglobalizada se puede se puede hacer diferencia entre los aspectos del desarrollo siguientes:

1.2.1.1 Desarrollo Social

El niño necesita de sus semejantes para jugar, el juego colectivo permite al niño aprende, respetar a los demás, observar y dar el ejemplo. Se adapta a las exigencias externas, tomando esta como ejemplo para posteriormente adaptarse a la sociedad.

El juego infantil permite la aplicación de reglas, modelo que replica la realidad preparándoles para la respeto de las leyes de la colectividad.

1.2.1.2 Desarrollo emocional

Mediante el juego el niño expresa sentimientos, emociones, costumbres, etc.

Los sentimientos que surgen a partir del juego son consustanciales a las posibilidades del niño y del juego, en ciertas ocasiones el juego puede provocar una catarsis emocional y liberación de tensiones o conflictos.

1.2.1.3 Desarrollo mental

El juego permite que el niño agudice su inventiva; toma una postura de alerta ante los posibles problemas, los mismos que intentará resolverlos a la brevedad posible. El juego enfatiza la investigación en el niño, de tal manera que frente a un mundo en constante cambio, el niño desarrollará juegos basados tanto en la fantasía como en la realidad.

1.2.1.4 Desarrollo físico

El juego permite al niño desarrollar el control, coordinación y dominio de determinados grupos musculares, para finalmente adquirir control y precisión en su desenvolvimiento.

1.2.1.5 Desarrollo de la creatividad

El niño al jugar recrean, simbolizan, imaginan y fantasean sobre el mundo real e imaginario; el crear escenarios, personajes, diálogos y entramados son una aporte inequívoco a desarrollo creador.

Las experiencias creativas permiten a los niños enfrentar sus temores, ensayar ideas, buscar nuevas maneras de pensar y de enfrentar problemas. Desde el

punto de vista de los educadores y padres de familia, las actividades creativas ofrecen oportunidades excelentes para individualizar los actos de sus niños.

1.2.1.6 Desarrollo moral

Los juegos son un vehículo que interioriza en los niños valores, regulan su comportamiento acorde con normas, respetan y valoran a los demás, constituyéndose además, como un recurso mediador de conflictos y la mejora de la tolerancia a la frustración.

1.2.1.7 Desarrollo Psicomotor

El juego favorece el desarrollo del cuerpo y los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción, la confianza en el uso del cuerpo, etc.

1.2.2 Métodos de Enseñanza

Toda acción que se emprende con el fin de formar persigue el aprendizaje de determinados contenidos y la consecución de objetivos. Sin embargo, no todas las acciones consiguen la misma eficacia. Esto es porque cada acción formativa persigue unos objetivos distintos y requiere la puesta en práctica de una metodología diferente.

Un método de aprendizaje puede considerarse como un plan estructurado que facilita y orienta el proceso de aprendizaje. Se puede decir, que es un conjunto de disponibilidades personales e instrumentales que, en la práctica formativa, deben organizarse para promover el aprendizaje.

1.2.2.1 Método Lúdico

La consideración clásica de la educación se contrapone claramente con el uso del juego y sus elementos en el entorno de aprendizaje o en el entorno escolar, así como la enseñanza a través de metodologías que implican la lúdica, ya que muchos atribuyen al juego un valor banal en cuanto a la formación y al desarrollo.

Durkheim, retoma la idea en cuanto a definiciones de educación, sobre verla como un proceso de transmisión cultural, lo cuál permite reconocer tres componentes centrales y contrarios a la triada lúdica: coacción, funcionalidad y reproducción social.

Al ser lo padres quienes deciden la importancia de ir a la escuela, y desde esta óptica, la función sentido o utilidad de la educación es formar ciudadanos capacitados para desenvolverse en la sociedad. Los contenidos que son transmitidos a las nuevas generaciones son los que permitirán seguir reproduciendo la misma sociedad dentro de los parámetros establecidos.

Al reconocer la contradicción de los elementos se hace evidente la oposición estructural que existe entre el juego y la educación. Por la tanto, en las concepciones clásicas de la educación, el juego es totalmente ajeno a la escuela.

A inicios del siglo XX, existe un replanteamiento de los postulados y metodologías educativas, las cuales permitieron la reivindicación del juego

como aporte educativo y se produjo la creación del modelo lúdico de enseñanza.

EL método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, que permite canalizar constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende. Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas .

1.2.3 El juego, los juguetes y la transmisión de valores

Los juguetes son representaciones en miniatura del mundo que nos rodea, que brindan al niño la posibilidad de imitar, reproducir y representar las actividades que desarrollan los adultos.

Ante esta realidad es fundamental:

- Tener en cuenta que los niños juegan y reproducen aquello que ven, no aquello que se les dice que está bien o que debería ser, y van construyendo su identidad de acuerdo con la cultura que les ha tocado vivir. Normalmente llevan a cabo esta construcción a partir de la imitación de los modelos que tienen más cerca (los padres, pero también personajes de la televisión, amigos, maestros, etc.);
- Facilitar a los niños juguetes que transmitan, a través de su forma y del juego que proponen, actitudes de respeto hacia los demás y hacia el

entorno que les rodea, evitando todos aquellos que transmitan valores no recomendables para su formación.

- Los mensajes sexistas, violentos o poco respetuosos con el entorno pueden estar presentes en estos objetos que están destinados al juego y, por lo tanto, a la educación de los niños.

Al jugar el niño o la niña hacen aprendizaje de su universo social, ello supone que se aprende lo positivo y lo negativo de cada contexto: hay quien sólo aprende a imponer su criterio, hay quien aprende a sentirse discriminado, quien aprende un número reducido de prácticas corporales que le son propias según su género, quien va asumiendo papeles de protagonismo, dependencia o marginación, etc. Estas prácticas pueden ser discriminatorias, poco democráticas, homogeneizantes, consumistas o poco respetuosas con los entornos y ello depende tanto del tipo de estructuras de juego como de las personas y los contextos donde se den. Se podría pensar que por realizarse dentro de la escuela o por escoger un tipo u otro de estructuras se asegura que sus efectos sean positivos, pero como señalan Leif y Brunelle (1978, 10) pero en la misma forma que educa el vivir: algo siempre queda. No es verdad que jugar necesariamente instruya. Se cree, por tanto, que tan importante como el tipo de estructuras de juego que se elija (cooperativas, competitivas...) es la creación de un buen ambiente de juego, trabajando para que éste sea democrático, no discriminatorio, se dé cabida a las respuestas y opiniones personales, respetuoso con todos y todas los componentes del grupo, que diversifique las posibilidades de acción, donde se fomente la comunicación interpersonal, respetando y conservando los entornos de acción.

Tabla I. 1: Juguetes según la edad

Edad	Juguete	Características de juguete
1 a 2 años	<ul style="list-style-type: none"> - Construcciones de piezas grandes fáciles de encajar y apilar. - Globos y pelotas de diferentes materiales y colores. - Juguetes y objetos para arrastrar y hacerlos rodar. - Juguetes y utensilios para jugar en la bañera, en el agua y en la arena - Juguetes inflables. - Muñecos/as de trapo, de goma, de felpa o de peluche. 	Sirve para arrojar y recoger, lanzar y retener, apilar, arrastrar y empujar, de movimiento, corporales y musicales, juegos y juguetes para el agua, la tierra y la arena. Que le acompañe en su movimiento animándole a descubrir, investigar y explorar espacios cada vez más amplios.
2 a 3 años	<ul style="list-style-type: none"> - Construcciones. - Pelotas. - Juguetes y objetos que se desplacen. - Muñecos de trapo y de peluche, animales de peluche. - Muñecos/as bebé y accesorios: cochecitos, cunas, sillas, ropa, etc.. - Juguetes inflables. 	Estimulan los juegos motores, los juegos de imitación de la vida de los adultos y el uso del lenguaje, actividades de meter, sacar, encajar, explorar, trasvasar sustancias y objetos, ensayar, corregir, observar formas, colores y sonidos. Colorear, dibujar y modelar también le es muy significativo.
3 a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> - Vehículos: coches, aviones, , motos, barcos, etc., de diferentes sonidos, etc. - Juguetes desmontables. - Juegos para recortar y pegar. - Casetes: canciones, cuentos. 	Favorecen el encuentro con otros compañeros de juego, la representación, la construcción, la creación y el movimiento (saltar, correr, andar en bicicleta, etc.). Además, el juego simbólico toma gran protagonismo.

	- Libros de cuentos cortos e ilustrados.	
6 a 8 años	<ul style="list-style-type: none"> - Muñecos/as articulados/as con accesorios y reproducción de ambientes (casas, granjas, escuelas, barcos, fondo del mar, indios, circo, hospitales, castillos, naves espaciales, etc.). - Disfraces. - Juegos de magia. - Juegos electrónicos de preguntas y respuestas sobre letras, números, etc.. - Marionetas. - Cuentos. 	Fomenta la colaboración y realización de tareas grupales, juegos motrices en grupo, juegos de reglas. El juego simbólico ocupa un papel más destacado, juegos que ponen a prueba habilidades intelectuales como la memoria o le permiten demostrar sus conocimientos.(Es más reflexivo Aprender de los otros es algo muy importante)

Fuente<http://puntoyaparte.com.ar>

CAPITULO II

JESUS: VIDA, PERSONALIDAD E INFLUENCIA

La información que se presenta a continuación está basada en los evangelios canónicos, de las Sagradas Escrituras, tomando como referencia principal la Versión de Reina Valera 1960 y analizando las principales versiones existentes de la Biblia.

Los evangelios conocidos como apócrifos no se han considerado, debido a que estos no han sido considerados de inspiración divina, desde principios de siglo por la Iglesia Católica ,decisión fue reafirmada en el concilio de Trento en 1546, ya que no presentan bases firmes de autenticidad, no siguen el mismo estilo y contenido general que los cuatro evangelios, aparecieron mucho tiempo después de los canónicos, a diferencia de los evangelios canónicos, cuyos autores apenas

señalan su autoría de los escritos, los autores de cada uno de los evangelios apócrifos destacan muchas veces la presunta autoría del escrito por parte de algún personaje distinguido de la comunidad.

2.1 VIDA DE JESUS

2.1.1 Significado del nombre

En arameo, el idioma de la Judea del siglo I, el nombre Jesús proviene de Yeshúa (Heb. ישוע, Yeshúa) «Yahvéh es Salvación». Nombre compuesto que contiene el Tetragramaton que corresponde al nombre divino. Este nombre llegó al español desde su equivalente en hebreo, *Yeshua*, a través del griego *lēsoûá* (Ἰησοῦα) y del latín *lesú(a)* y del español Jesús. Sin embargo, se podría traducir también como **Josué**, ya que otra evolución del mismo nombre *leshua* fue a *loshua* y, de aquí, a Josué (y en inglés Joshua).

Tabla II. 1: Traducciones Nombre “Jesús”

Idioma	Variante
Árabe	ʾIsà عيسا / Yesū` (a) عيسى
Español	Jesús – Josué
Euskera	Josu – losu
Griego	Ἰησοῦς (Iisouús)
Hebreo	Yeshúa [יֵשׁוּעַ] - Yehoshua [יְהוֹשֻׁעַ]
Irlandés	Jesus / ˈdʒiːzəs/ - Joshua
Inglés	Íosa
Italiano	Gesù
Noruego y Polaco	Jezus (Iezus)
Rumano	Iisus (Iisus)
Ruso	Иисус (Iisus)

Fuente: www.wikipedia.org

2.1.2 Nacimiento e Infancia

En la Biblia no existen relatos específicos sobre cada año de la niñez y juventud de Jesús, existe solamente un panorama general de su vida. Los evangelios como tal se dedican a dar un esquema de la vida de Jesús y su misión es dar a conocer las buenas nuevas.

En el Nuevo Testamento existen solo dos relatos acerca del nacimiento de Jesús. El evangelio según San Mateo y el otro según San Lucas.

El primer evangelio es anónimo, porque no está firmado. La tradición atribuye su autoría a Mateo Leví, un recaudador de impuestos a quien Jesús llamó para que le siguiera como uno de sus apóstoles.

Lucas evidentemente obtuvo información de testigos oculares, según Lucas 1:2 *“Tal como nos las enseñaron los que desde el principio las vieron con sus ojos y fueron ministros de la palabra,”* y es evidente por Lucas 2:19 *“Pero María guardaba todas estas cosas, meditándolas en su corazón”*, que María era uno de esos testigos directos.³ El evangelio de Lucas, fue escrito hacia el año 62 aproximadamente y dedicado a Teófilo, procedente del gentilismo en Roma.

Anunciación del nacimiento

Cuenta la historia que al sexto mes el ángel Gabriel fue enviado por Dios a una ciudad de Galilea, llamada Nazaret, a una virgen prometida con un hombre llamado José de la casa de David y el nombre de esta virgen era María.

³ SANTA BIBLIA, Versión Reina Valera 1960. Evangelio según San Lucas

Estando María muy tranquila en su casa, ve entrar un ángel el cual le dice:

“¡Salve muy favorecida! El Señor es contigo; Bendita tú entre las mujeres.”

Cuando María lo vio se asustó mucho, pero el ángel al verla con miedo le dijo:

“María no temas, porque has hallado gracia delante de Dios.

Y ahora, concebirás en tu vientre, y darás a luz un hijo, Y llamaras su nombre JESÚS.

Este será grande, y será llamado hijo del Altísimo; Y el Señor Dios le dará el trono de David su padre:

Y reinará sobre la casa de Jacob para siempre, Y su reino no tendrá fin”.

María aun sorprendida le dijo:

“¿Cómo será esto? Pues no conozco varón.”

Entonces el ángel respondió su pregunta:

“El Espíritu Santo vendrá sobre ti, y el poder del Altísimo te cubrirá con su sombra;

Por lo cual el Santo Ser que nacerá, será llamado Hijo de Dios”.

Entonces María entendiendo todo lo dicho, le respondió:

“He aquí la sierva del Señor; hágase conmigo conforme a tu palabra”.

Una vez dichas todo esto, el ángel se marchó de ese lugar. Y María quedó pensando en la espectacular noticia que le acababan de dar.

Así al cabo de un tiempo María se dio cuenta que estaba embarazada... ¡Ella había concebido del Espíritu Santo!... Con mucho nerviosismo le contó a José su prometido todo lo que le había sucedido.

Pero como José era un hombre prudente quiso dejarla en secreto. Mientras él se marchaba a otro lugar a pensar en lo que había pasado. Mientras pensaba se quedó dormido y en esto se apareció un ángel, el cual le dijo:

“José, no temas recibir a María tu mujer, porque lo que en ella es engendrado,

Del Espíritu Santo es.

Y dará a luz un hijo y llamarás su nombre JESÚS, Porque él salvará a su pueblo de sus pecados”.

Y dicho esto, José despertó del sueño e hizo todo como el ángel de Dios le había dicho y fue donde su mujer la abrazó y estuvo con ella... pero no la conoció hasta que dio a luz a su hijo primogénito.

Nacimiento de Jesús

En esos días, Augusto, el emperador de Roma, decretó que se hiciera un censo en todo el Imperio romano.

E iban todos para ser empadronados, cada uno a su ciudad. Y José subió de Galilea, a la ciudad de Belén, por cuanto era de la casa y familia de David; para

ser empadronado con María su mujer, desposada con él, la cual estaba embarazada.

Y aconteció que estando ellos allí, se cumplieron los días para el nacimiento.

Y dio a luz a su hijo primogénito, y lo envolvió en pañales, y lo acostó en un pesebre, porque no había alojamiento para ellos en la posada.



Figura II. 1: Caravaggio *Escena de la Natividad*

Fuente: <http://kaynou.wordpress.com>

Los ángeles y los pastores

Había pastores en la misma región que cuidaban en la noche a sus rebaños.

De pronto se les presentó un ángel, y la gloria del Señor los rodeó de resplandor; y tuvieron gran temor.

Pero el ángel les dijo: No tengan miedo porque vengo a darles nuevas noticias de gran alegría, para el pueblo:

Porque ha nacido hoy, en Belén un Salvador, que es Cristo el Señor. Hallarán al niño envuelto en pañales, acostado en un pesebre.

Y repentinamente apareció con el ángel una multitud de ángeles celestiales, que alababan a Dios, y decían:

¡Gloria a Dios en las alturas, Y en la tierra paz, buena voluntad para con los hombres!

Sucedió que cuando los ángeles se fueron al cielo, los pastores se dijeron unos a otros: Vayamos hasta Belén, y veamos esto que ha sucedido, y que el Señor nos ha manifestado.

Fueron apresuradamente y hallaron a María y a José, y al niño acostado en el pesebre. Y al verlo, les contaron lo que se les había dicho acerca del niño.

Y todos los que oyeron, se maravillaron de lo que los pastores les decían.

Pero María guardaba todas estas cosas, meditándolas en su corazón.

Y volvieron los pastores glorificando y alabando a Dios por todas las cosas que habían oído y visto, como se les había dicho.

Visita de los Magos

Y por uno de los caminos de la ciudad vinieron a Jerusalén unos Magos, diciendo:

“¿Dónde esta el Rey de los Judíos que ha nacido?

Porque su estrella hemos visto en el oriente, Y venimos a adorarle.

Entonces el Rey Herodes al escuchar estas palabras se preocupo y pregunto a sus cercanos dónde había de nacer Jesús y ellos le dijeron, en Belén de Judea.

El Rey llamó a los Magos y les dijo:

“Vayan allá y averigüen con diligencia acerca del niño; y cuando lo encuentren, Háganmelo saber, para que yo vaya y le adore”.

Después de haber escuchado al Rey se fueron y la estrella que habían visto en el oriente iba delante de ellos... caminaron y caminaron, cruzando colinas y valles, hasta que llegando al lugar, la estrella se detuvo sobre donde estaba el niño.

Y entrando a la casa vieron al niño con María, y postrándose lo adoraron; abrieron sus regalos y se los dieron: Oro, Incienso y Mirra.

Pero siendo avisados por revelación en sueños que no volviesen a Herodes, regresaron a su tierra por otro camino.

Matanza de los niños

Después que partieron los magos, he aquí un ángel del Señor apareció en sueños a José y dijo: Levántate y toma al niño y a su madre, y huye a Egipto, y permanece allá hasta que yo te diga; porque Herodes buscará al niño para matarlo. Se despertó y tomó de noche al niño y a su madre, y se fue a Egipto.

Herodes al verse burlado por los magos se enojó mucho, y mandó matar a todos los niños menores de dos años que había en Belén y en todos sus alrededores, conforme al tiempo que había inquirido de los magos.

. Pero después de muerto Herodes, he aquí un ángel del Señor apareció en sueños a José en Egipto, diciendo: Levántate, toma al niño y a su madre, y vete a tierra de Israel, porque han muerto los que procuraban la muerte del niño.

Entonces él se levantó, y tomó al niño y a su madre, y fue a tierra de Israel.

Pero oyendo que Arquelao reinaba en Judea en lugar de Herodes su padre, tuvo miedo de ir allá; pero avisado por revelación en sueños, se fue a la región de Galilea, y vino y habitó en la ciudad que se llama Nazaret.

Jesús es presentado en el templo

Cuarenta días después de que Jesús nació, sus padres lo llevaron al templo de Jerusalén para presentarlo delante de Dios. Así lo ordenaba la ley que dio Moisés: «Cuando el primer niño que nace es un varón, hay que dedicárselo a Dios.» La ley también decía que debían presentar, como ofrenda a Dios, dos pichones de paloma o dos tórtolas.

En ese tiempo había en Jerusalén un hombre llamado Simeón, que obedecía a Dios y lo amaba mucho. Vivía esperando que Dios libertara al pueblo de Israel. El Espíritu Santo estaba sobre Simeón, y le había dicho que no iba a morir sin ver antes al Mesías que Dios les había prometido.

Ese día, el Espíritu Santo le ordenó a Simeón que fuera al templo.

Cuando los padres de Jesús entraron en el templo con el niño, para cumplir lo que mandaba la ley, Simeón lo tomó en sus brazos y alabó a Dios diciendo:

Ahora, Dios mío,
puedes dejarme morir en paz.

Ya cumpliste tu promesa!

Con mis propios ojos
he visto al Salvador,
a quien tú enviaste
y al que todos los pueblos verán.

»Él será una luz
que alumbrará
a todas las naciones,
y será la honra
de tu pueblo Israel.»

José y María quedaron maravillados por las cosas que Simeón decía del niño. Simeón los bendijo, y le dijo a María: «Dios envió a este niño para que muchos en Israel se salven, y para que otros sean castigados. Él será una señal de advertencia, y muchos estarán en su contra. Así se sabrá lo que en verdad piensa cada uno.

Por su parte, José y María cumplieron con todo lo que mandaba la ley de Dios y volvieron a su pueblo Nazaret, en la región de Galilea.

El niño Jesús crecía en estatura y con poder espiritual. Estaba lleno de sabiduría, y Dios estaba muy contento con él.

El niño Jesús en el templo

José y María iban todos los años a Jerusalén a la fiesta de la pascua;

Cuando el niño cumplió doce años, subieron juntos a la fiesta, como tenían por costumbre. Una vez terminada la fiesta, emprendieron el regreso. Pero el niño Jesús se quedó en Jerusalén sin que sus padres lo advirtieran. Pensando que iría mezclado entre la caravana, hicieron una jornada de camino y al término de ella comenzaron a buscarlo entre los parientes y conocidos. Y como no lo encontraron, regresaron a Jerusalén para seguir buscándolo allí. Por fin, al cabo de tres días, lo encontraron en el Templo, sentado en medio de los doctores de la ley, oyéndoles y preguntándoles.

Y todos los que le oían, se maravillaban de su inteligencia y de sus respuestas.

Sus padres se quedaron atónitos al verlo; y su madre le dijo:

Hijo, ¿por qué nos has hecho esto? Tu padre y yo hemos estado muy angustiados buscándote.

Jesús les contestó:

¿Y por qué me buscaban? ¿No saben que debo ocuparme de los asuntos de mi Padre?

Pero ellos no comprendieron lo que les decía. Después el niño regresó a Nazaret con sus padres y siguió sujeto a ellos. En cuanto a su madre, guardaba todas estas cosas en lo íntimo de su corazón. Y Jesús crecía, y con la edad aumentaban su sabiduría y el favor de que gozaba ante Dios y la gente.

2.1.3 Vida pública de Jesús

Después de treinta años de vivir una vida sencilla, de trabajo, de familia, de obediencia, Jesús emprende el camino para el cuál había sido enviado. Deja todo atrás y comienza su vida pública. Tres años dedicados a cumplir su misión, predicando, curando, enseñando. Ha llegado el momento de anunciar el Reino de Dios, de dar las pistas necesarias para alcanzar la salvación.

Predicación de Juan el Bautista

En el año 15 del imperio de Tiberio César, siendo gobernador de Judea Poncio Pilato, y Herodes tetrarca de Galilea, y siendo sumos sacerdotes Anás y Caifás, vino palabra de Dios a Juan, hijo de Zacarías, en el desierto.

Y él fue por toda la región contigua al Jordán, predicando el bautismo del arrepentimiento para perdón de pecados. Él era la voz en el desierto, como está escrito en la palabra del profeta Isaías.

Y decía a las multitudes que salían para ser bautizadas por él:

!Oh generación de víboras! ¿Quién os enseñó a huir de la ira venidera?

Arrepiéntanse, y no digan a vosotros mismos: Tenemos a Abraham por padre; porque os digo que Dios puede levantar hijos a Abraham aun de estas piedras.

Y ya también el hacha está puesta a la raíz de los árboles; por tanto, todo árbol que no da buen fruto se corta y se echa en el fuego.

Y la gente le preguntaba, diciendo: Entonces, ¿qué haremos?

Y respondiendo, les dijo: El que tiene dos túnicas, dé al que no tiene; y el que tiene qué comer, haga lo mismo.

Vinieron también unos publicanos para ser bautizados, y le dijeron: Maestro, ¿qué haremos? Él les dijo: No exijáis más de lo que os está ordenado.

También le preguntaron unos soldados, diciendo: Y nosotros, ¿qué haremos? Y les dijo: No hagáis extorsión a nadie, ni calumniéis; y contentaos con vuestro salario.

Como el pueblo estaba en expectativa, preguntándose todos en sus corazones si acaso Juan sería el Cristo, Respondió Juan, diciendo a todos: Yo a la verdad os bautizo en agua; pero viene uno más poderoso que yo, de quien no soy digno de desatar la correa de su calzado; él os bautizará en Espíritu Santo y fuego.

Su aventador está en su mano, y limpiará su era, y recogerá el trigo en su granero, y quemará la paja en fuego que nunca se apagará.

Con estas y otras muchas exhortaciones anunciaba las buenas nuevas al pueblo.

Entonces Herodes el tetrarca, siendo reprendido por Juan a causa de Herodías, mujer de Felipe su hermano, y de todas las maldades que Herodes había hecho,

Sobre todas ellas, añadió además esta: encerró a Juan en la cárcel.

El bautismo de Jesús

Entonces Jesús vino de Galilea al Jordán, donde estaba Juan, para ser bautizado por él. Pero Juan se le oponía, diciendo:

Yo no debería bautizarte. ¡Más bien, tú deberías bautizarme a mí!

Jesús le respondió:

Permítelo ahora, porque así conviene que cumplamos lo que Dios manda.

Juan estuvo de acuerdo, y lo bautizó. Cuando Jesús salió del agua, vio que el cielo se abría y que el Espíritu de Dios bajaba sobre él en forma de paloma.

Entonces una voz que venía del cielo dijo: Éste es mi Hijo. Yo lo amo mucho y estoy muy contento con él.



Figura II. 2: Pintura del Bautismo de Jesús por Francesco Albani

Fuente:<http://en.wikipedia.org/wiki>

Jesús es puesto a prueba

Jesús regresó del Jordán lleno del Espíritu Santo. El mismo Espíritu lo llevó al desierto, donde el diablo lo puso a prueba durante cuarenta días. En todo ese tiempo no comió nada; así que al final sintió hambre. Entonces le dijo el diablo:

Si de veras eres Hijo de Dios, di que esta piedra se convierta en pan.

Jesús le contestó:

Las Escrituras dicen: *No sólo de pan vivirá el hombre.*

Luego, el diablo lo condujo a un lugar alto y, mostrándole en un instante todas las naciones del mundo, le dijo:

Yo te daré todo el poder y la grandeza de esas naciones, porque todo ello me pertenece, y puedo dárselo a quien quiera. Todo será tuyo si me adoras.

Jesús le contestó:

Las Escrituras dicen: *Al Señor tu Dios adorarás y sólo a él darás culto.*

Entonces el diablo llevó a Jesús a Jerusalén, lo subió al alero del Templo y le dijo:

Si de veras eres Hijo de Dios, tírate de aquí abajo, porque dicen las Escrituras: *Dios ordenará a sus ángeles que cuiden de ti y que te tomen en sus manos para que tu pie no tropiece con ninguna piedra.*

Jesús le contestó:

También está dicho: *No pondrás a prueba al Señor tu Dios.*

El diablo, entonces, terminó de poner a prueba a Jesús y se alejó de él en espera de una ocasión más propicia.

Jesús en Nazaret

Vino a Nazaret, donde se había criado; y en el día de reposo entró en la sinagoga, conforme a su costumbre, y se levantó a leer.

Y se le dio el libro del profeta Isaías; y habiendo abierto el libro, halló el lugar donde estaba escrito:

El Espíritu del Señor está sobre mí,

Por cuanto me ha ungido para dar buenas nuevas a los pobres;

Me ha enviado a sanar a los quebrantados de corazón;

A pregonar libertad a los cautivos,

Y vista a los ciegos;

A poner en libertad a los oprimidos;

A predicar el año agradable del Señor.

Y enrollando el libro, lo dio al ministro, y se sentó; y los ojos de todos en la sinagoga estaban fijos en él.

Y comenzó a decirles: Hoy se ha cumplido esta Escritura delante de ustedes.

Y todos daban buen testimonio de él, y estaban maravillados de las palabras de gracia que salían de su boca, y decían: ¿No es éste el hijo de José?

2.1.4 Jesús y sus milagros

Los milagros de Jesús son los hechos sobrenaturales que, según la religión cristiana, fueron realizados por Jesús durante su vida en la tierra y que han sido escritos en los Evangelios canónicos. Estos milagros se pueden clasificar en cuatro grupos: las curaciones, exorcismos, la resurrección de los muertos y el control sobre la naturaleza. El número exacto de los milagros depende de cómo se cuentan los milagros, por ejemplo, en el milagro de la hija de Jairo, donde una mujer se cura y una niña es resucitada, pero los dos acontecimientos son narrados en los mismos párrafos de los Evangelios, y por lo general de forma conjunta.

En esos tiempos, los escribas, fariseos y otros, atribuyeron a una confabulación con Belcebú este poder de expulsar a los demonios. Jesús se defendió enérgicamente de estas acusaciones. Según los relatos evangélicos, Jesús no sólo tenía el poder de expulsar demonios, sino que transmitió ese poder a sus seguidores.

Según lo escrito en Mateo 11: 20-24, Corazín, Betsaida y Capernaúm, son las ciudades donde Jesús realizó la mayor parte de sus milagros, debido a que estos todavía no se arrepentían de sus pecados.

Tabla II. 2: Milagros de Jesús”

Milagros sobre curaciones	Milagros sobre la Naturaleza	Milagros sobre resurrección
<p><u>Siete curaciones de espíritus inmundos</u></p> <p>-El de la región de Gerasa (Mt. 8:28-34, Mc. 5:1-20, Lc. 8:26-29): Era poseído por muchos espíritus inmundos.</p> <p>-El mudo (Mt. 9:32-34): La gente estaba asombrada y los fariseos afirmaban que Jesús era el príncipe de los demonios.</p> <p>-El endemoniado ciego y mudo (Mt. 12:22-23, Lc. 11:14-15).</p> <p>-La hija de la cananea (Mt. 15:21-28, Mc. 7:24-30).</p> <p>-El niño epiléptico (Mt. 17:14-21, Mc. 9:14-29, Lc. 9:37-43).</p> <p>-El de la sinagoga en Cafarnaúm (Mc. 1:21-28, Lc. 4:31-37): Fue sanado en los días de reposo.</p> <p>-María Magdalena (Lc. 8:1-3): De la cual salieron 7 demonios.</p> <p><u>Cinco curaciones de paralíticos</u></p> <p>-El criado del centurión en Cafarnaúm (Mt. 8:5-13, Lc. 7:1-10)..</p> <p>-Un paralítico de Cafarnaúm (Mt. 9:1-18, Mr. 2:1-12, Lc. 5:17-26)</p> <p>-El hombre de la mano seca (Mt. 12:9-14, Mc. 3:1-6, Lc. 6:6-11).</p> <p>-La mujer en la sinagoga que estaba encorvada y no podía enderezarse (Lc. 13:10-17).</p> <p>-El de Jerusalén (Jn. 5:1-18): este hombre llevaba 38 años enfermo y fue sanado en un estanque llamado Betesda en hebreo.</p>	<p><u>Diez milagros sobre la naturaleza</u></p> <p>-Jesús obró también, según los evangelios, diez prodigios de tipo natural, en los que se pone de manifiesto la obediencia de las fuerzas naturales a su autoridad.</p> <p>-La tempestad calmada (Mt. 8:23-27, Mr. 4:35-41, Lc 8:22-25): Sucede en el Mar de Galilea. Jesús les dice a sus discípulos hombres de poca fe, ya que estos se atemorizan y piensan que perecerán.</p> <p>-Caminar sobre el agua (Mt. 14:22-27, Mr.6:45-52, Jn. 6:16-21): Los discípulos creyeron ver un fantasma y dieron voces de miedo. Se dirigían en una barca a Cafarnaúm.</p> <p>-La primera multiplicación de los panes</p>	<p><u>Cuatro milagros sobre resurrección</u></p> <p>-Una niña de trece años de edad, hija de Jairo (Mr. 5:38-43, Lc. 8:49-56): Jesús afirmó que la niña no estaba muerta, sino sólo dormida.</p> <p>-Lázaro, el de Betania (Jn. 11:38-44, también encontrado en el Corán): quien ya llevaba cuatro días de estar muerto y estaba sepultado en una cueva.</p> <p>-El hijo de la viuda de la ciudad de Naín (Lc. 7:11.17): Jesús se compadeció de la viuda al verla llorar, tocó el féretro en el que llevaban al muchacho y le</p>

<p><u>Cuatro curaciones de ciegos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Los dos ciegos de Cafarnaúm (Mt.9:27-31). -Bartimeo, el de Jericó (Mt. 20:29-34, Mc. 10:46-52, Lc. 18:35-43, también encontrado en el Corán). -El de Betsaida (Mc. 8:22-26): A quien sanó poniéndole saliva en los ojos e imponiéndole las manos. -El de nacimiento (Jn. 9:1-41): Jesús lo sanó restregando lodo hecho con su propia saliva. <p><u>Dos curaciones de leprosos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -De un leproso de Galilea (Mt. 8:1-4, Mc. 1:40-45, Lc. 5:12-16): fue curado al ser tocado por la mano de Jesús. -De diez leprosos (Lc. 17:11-19): iban camino a Jerusalén y Jesús los curó con el poder de su palabra. <p><u>Otras seis curaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -La fiebre de la suegra de Pedro (Mt. 8:14-15, Mc. 1:29-31, Lc. 4:38-39). -La mujer con flujo de sangre (Mt. 9:20-22, Mc. 5:25-34, Lc. 8:41-48): quien se sanó al tocar el manto de Jesús. -Un sordomudo en la Decápolis (Mc. 7:31-37). -El hidrópico (Lc. 14:1-6): Esta curación fue hecha un sábado en la casa de uno de los principales fariseos. -La oreja de Malco (Lc. 22:50-51): quien fue herido por un 	<p>y los peces (Mt. 14:13-21, Mr. 6:30-44, Lc. 9:10-17, Jn. 6:1-14): Este es el único milagro que se encuentra en los cuatro evangelios canónicos. Fue realizado en un monte de Galilea, localizado en el desierto cerca del lago de Tiberiades.</p> <p>-La moneda en la boca del pez (Mt. 17:24-27): Jesús mandó a Pedro a traer dinero de la boca del pez para pagar impuestos.</p> <p>-Cuando secó la higuera (Mt. 21:18-22): Seco la higuera ordenándole que nunca más tuviera fruto. Este milagro muestra la importancia y el poder de la fe. Jesús afirma que con fe se pueden mover montañas.</p> <p>-La segunda multiplicación de los panes y los peces (Mr. 8:1-10): Fue realizado en el desierto.</p> <p>-La pesca milagrosa (Lc. 5:1-11):</p>	<p>ordenó que se levantará.</p> <p>-La Resurrección de Jesús (Mt. 28:1-10, Mr. 16:1-8, Lc. 14:1-12).</p> <p>Los restantes milagros denominados vulgarmente "resurrecciones" son en verdad "reanimaciones", es decir, un retorno a la vida anterior (la hija de Jairo, el hijo de la viuda de Naín, y Lázaro).</p> <p>La resurrección de Jesús representa el triunfo definitivo sobre la muerte, pues "una vez resucitado de entre los muertos, ya no muere más; desde ahora la muerte ya no tiene poder sobre él" (Romanos 6:9). Para los cristianos, la resurrección de Jesús es la que define su divinidad.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>discípulo de Jesús, a quien Jesús reprendió por ello.</p> <p>-El hijo del alto oficial del rey (Jn. 4:46-54): Jesús y el oficial se encontraban en Caná, y el niño que moría se encontraba en Cafarnaún.</p> <p>Curaciones hechas de modo genérico</p> <p>Además de las ya mencionadas curaciones, hay pasajes que hacen referencia a ocasiones en que Jesús curó de modo genérico diversas enfermedades. Se mencionan cinco a continuación:</p> <p>Recorriendo Galilea (Mt. 4:23-25, Lc. 16:17-19).</p> <p>Al ponerse el sol (Mt. 8:16-17, Mr. 1:32-34, Lc. 4:40-41).</p> <p>Junto al mar de Galilea (Mt. 15:29-31).</p> <p>En el Templo (Mt. 21:14-15).</p> <p>Cuando se retira al mar con sus discípulos (Mc 3:7-12).</p>	<p>Sucedió en el Lago Genesaret. Luego de este, Simón Pedro, Jacobo y Juan se convirtieron en discípulos de Jesús.</p> <p>-La Transfiguración de Jesús (Mt. 17:1-13, Mr. 9:2-13, Lc. 9:28-36).</p> <p>-La Transubstanciación del pan y el vino en el cuerpo y la sangre de Cristo (Mt. 26:26-29, Mr. 14:22-25, Lc. 22:19-20, 1ª de Corintios 11:23-26, 1ª de Pedro 1:16-18).</p> <p>-Las Bodas de Caná (Jn. 2:1-12): Donde convirtió el agua en vino. De acuerdo al Evangelio según San Juan, fue el primer signo realizado por Jesús al inicio de su ministerio público.</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Fuente: Santa Biblia Reina Valera 1960

2.1.5 Características de la personalidad de Jesús

En base a las Sagradas Escrituras y a la doctrina cristiana, así también como la aceptación de la gran mayoría de personas que opinan que Jesús fue una persona extraordinaria, se sabe que mantuvo una vida de ejemplo, llena de valores entre los que destaca:

Pobreza y desprendimiento

En primera instancia se conoce que Jesús nació en un pesebre, debido a que no hallaron lugar en la posada. Por tanto tuvo que nacer de esa forma al no poder conseguir un mejor lugar.

Lucas añade sobre el anuncio del nacimiento en primer término a los pastores considerada por el rabino *José Ben Chorina* uno de los oficios menos apreciados.

En los relatos evangélicos se nos proporciona algún otro dato que nos permite concluir razonablemente que Jesús formó parte de una familia humilde, radicada en Nazaret, una pequeña y desconocida aldea (de unos 2.000 habitantes según Meier; o de 1.200 a 2.000 según Crossan) de la Baja Galilea.

Lucas nos dice que, cumplidos los días de la purificación, llevaron al niño a Jerusalén para presentarlo al Señor y que, al hacerlo, ofrecieron “un par de tórtolas o pichones” (Lc.: 2, 22-24), que era la ofrenda propia de las familias pobres, como indica el Levítico 12, 6-8: “Al cumplirse los días de su purificación...presentará al sacerdote...un cordero de un año como

holocausto...Esta es la ley referente a la mujer que da a luz un niño o una niña. Mas si a ella no le alcanza para presentar una res menor, tome dos tórtolas o dos pichones...”.

Pablo describe la pobreza de Jesús como una elección voluntaria con el fin de enriquecernos a todos: “Pues ya conocéis la generosidad de nuestro Señor Jesucristo que, siendo rico, se hizo pobre por vosotros, para enriqueceros con su pobreza” (2 Cor 8, 9). Otro claro ejemplo de este desprendimiento se encuentra en la carta a los filipenses: “Tened los mismos sentimientos que tuvo Cristo Jesús. El cual, teniendo la naturaleza divina, no juzgó como tesoro codiciable el aparecer igual a Dios. Al contrario, se despojó de su grandeza, tomó la condición de esclavo y se hizo semejante a los hombres. Y en su condición de hombre, se humilló a sí mismo haciéndose obediente hasta la muerte, y muerte de cruz. Por eso Dios le exaltó y le dio un nombre, que está sobre todo nombre...” (Flp 2, 5-9).

Obediencia

Los treinta años de vida de Jesús en Nazaret fueron años silenciados por los evangelistas, excepto un hecho que conviene tener en cuenta con detenimiento: La pérdida del Niño cuando la Sagrada Familia acude al Templo de Jerusalén.

Tenía Jesús doce años, ésta era la edad en la que habitualmente se introducía a los niños en la vida religiosa de los mayores.

Pasados aquellos días, al regresar, el Niño Jesús se quedó en Jerusalén, sin que sus padres lo advirtieran.

Después de tres días de búsqueda, María y José encuentran al Niño en el Templo sentado en medio de los doctores, escuchándoles y haciéndoles preguntas. Todos los que le oían estaban asombrados de su sabiduría y de sus respuestas.

La preocupación de los tres días de pérdida y búsqueda quedan reflejados en las palabras de María. En su exclamación se advierte tanto la alegría del encuentro como la queja de no comprender el porqué de la separación. Es como si la normalidad de la obediencia cotidiana durante tantos años se rompiese con una aparente desobediencia al separarse de ellos sin decirles nada. De ahí la sorpresa y las palabras que dice María cuando encuentran a Jesús: al verlo se maravillaron y su madre le dijo: Hijo ¿Por qué nos has hecho esto? Mira como tu padre y yo, angustiados, te andábamos buscando. Y El les dijo: ¿Por qué me buscabais? ¿No sabíais que debo ocuparme de las cosas de mi Padre?.

María y José sabían que la tarea de Jesús era cumplir la misión que el Padre le había encomendado; ellos mismos no desean otra cosa, pero algo en este hecho les supera, y quizá uno de los motivos más fuertes fuese que hasta entonces Jesús Niño se lo consultaba todo, y les era obediente siempre con total naturalidad.

De hecho, tras este incidente, el evangelista destaca la obediencia de Jesús, que indica su posterior comportamiento durante los dieciocho años siguientes hasta que comienza su vida pública, con toda la autonomía que ello comportaba: bajó

con ellos, y vino a Nazaret, y les estaba sujeto. Esta sujeción de Jesús se puede traducir también con otra palabra: obedeció.

Toda su vida es un misterio continuado y radical de *obediencia* al Padre: desde su venida al mundo, en la Encarnación, hasta su muerte en la cruz. Y tiene clara conciencia de ello. Por eso, lo afirma y proclama abiertamente, sin la menor vacilación: “Mi alimento es hacer la voluntad del Padre que me ha enviado, y llevar a cabo su obra” (Jn 4, 34). “El Hijo no puede hacer nada por su cuenta, sino lo que ve hacer al Padre” (Jn 5, 19). “Yo no puedo hacer nada por mi cuenta... No busco mi voluntad, sino la voluntad del que me ha enviado” (Jn 5, 30). “He bajado del cielo no para hacer mi voluntad, sino la voluntad del que me ha enviado” (Jn 6, 38). “Mi doctrina no es mía, sino de aquel que me ha enviado “No he venido por mi cuenta, sino que él me ha enviado” (Jn 8, 42)

Estudio y responsabilidad

Se ve reflejado el estudio y la responsabilidad que mantuvo Jesús a lo largo de su vida terrenal, a los doce años en el templo, cuando al escuchar las palabras todos los que le escuchaban quedaban maravillados por su inteligencia y sus respuestas.

Jesús conocía muy bien las escrituras, al ser hijo de Dios, tenía la responsabilidad de ocuparse de los “negocios del Padre” ; y así lo hizo, a su corta edad tenía un conocimiento por encima del niño promedio, esto significa que ocupaba su tiempo

libre para estudiar por su cuenta, para ir a la sinagoga y escuchar atentamente las lecturas sagradas.

Algunos años después al iniciar su ministerio, Satanás lo llevó al desierto para ser tentado “Jesús le respondió: Escrito está: No solo de pan vivirá el hombre, sino de toda palabra de Dios.

El derrotó al diablo por medio de la palabra, sabía que responder a cada uno de los ofrecimientos, sustentado en el conocimiento adquirido durante tantos años de estudio.

Leyó las escrituras en el templo y declaró su misión en la tierra. “Le dieron el libro del Profeta Isaías, y abriendo el libro, halló el lugar donde estaba escrito: El Espíritu del Señor está sobre mi por cuanto me ha ungido para anunciar...” (Lc.4:16-22).

Laboriosidad

En tiempos de Jesús el hijo primogénito debía seguir el oficio de su padre, el ejemplo de laboriosidad esta dado por este factor, debido a que el oficio de carpintero no era nada fácil y mas aún en esa época, esta la profesión es la mas antigua e implica el uso de elaborados diseños, relacionada con la construcción de las primeras estructuras, casas, puentes, barcas y templos, estructuras que eran confeccionadas de forma manual. Estaba relacionada con el transporte, terrestre y marítimo de los primeros siglos. En esta profesión se debía y se debe tener un amplio conocimiento en el uso de materiales y más aun el tratamiento

que se le debía dar a cada uno de ellos de acuerdo a su utilización o funcionalidad.

Misericordia

Esta característica de Jesús se muestra en gestos tales como curaciones de enfermos, comprensión y en un hecho extraordinario en la Cruz, su perdón. Y es que Jesús se conmovía ante las necesidades del ser humano, cada una de Sus enseñanzas hablaban con claridad de la importancia de este atributo en la vida de todo ser humano. Mateo 25:31-40. El Buen Samaritano: Lucas 10: 30-37 y la Parábola del Hijo Pródigo: Lucas 15: 11-32

Dos de varios ejemplos que muestran su misericordia son:

Bartimeo escuchó el ruido de toda la gente que pasaba, pero no la podía ver. “¿Qué sucede?” le pregunto a una persona que estaba cerca. La persona le dijo, “Es que Jesucristo está pasando por aquí.” Bartimeo, cuando supo que era Jesús, empezó a clamar en alta voz: “¡Jesús! Hijo de David, ¡ten misericordia de mí!” Algunas de las personas le dijeron, “¡Cállese usted, que hace mucho ruido!” Pero Bartimeo siguió clamando con todas sus fuerzas, “¡Jesús! ¡Ayúdame, por favor!” Cristo escuchó al ciego Bartimeo que le hablaba, y le quiso ayudar. Se paró y dijo a la gente, “Tráiganme a este hombre.” Cuando llegó Bartimeo, Cristo le dijo, “¿Qué quieres que yo haga por ti?” Bartimeo le dijo, “Señor, ¡quiero ver!” Cristo le dijo, “Está bien. Ya que has creído en mí, podrás ver.” Bartimeo le creyó a Jesús, y enseguida sus ojos empezaron a funcionar. ¡Ya no era ciego! Bartimeo empezó a

gritarle alabanzas a Dios en voz alta, y la gente alrededor también alababa a Dios. S. Marcos 10:46-52 y S. Lucas 18:35-43

En otra ocasión, Jesús fue al pueblo donde ellos vivían diez hombres que tenían lepra. Ellos no se acercaron, sino que parados de lejos, clamaron a Él: “Señor Jesús, ¡ayúdanos, por favor!” Jesús tuvo misericordia de ellos, y les aseguró que los iba a sanar, y los envió por el camino. Mientras se iban alejando de Él, ¡se dieron cuenta que sus horribles llagas se habían sanado! Ya no eran leprosos.

Pero solamente uno fue agradecido. Él regresó, y se arrodilló ante su sanador, y le gritó a grandes voces, “¡Gracias, Señor! ¡Muchas gracias. S. Lucas 17:12-19

La misericordia de Jesús por el ser humano se hizo patente a lo largo de su ministerio. Y ésta se expresó de una manera especial, a través de su compasión por los pobres, enfermos y marginados de la sociedad; característica esencial que describió el amor práctico de Dios.

Amistad

La muestra mas grande de amistad mostrada por Jesucristo se evidencia en el pasaje que se lee a continuación.

Jesús tenía unos amigos buenos, también. Jesús conoció a mucha gente.

Mucha de la gente lo siguió. Doce hombres anduvieron con Él los últimos días de su vida, pero había unos que estaban más cerca de Él que otros. Tres de los mejores amigos de Jesús eran Maria, Marta, y Lázaro. Eran hermanos. Vivian en

un pueblo chico llamado Letanía. Había muchas veces durante de la vida de Jesús que Él se quedo en las casas de ellos (Lucas10:38-42; Juan 12:1-11; Mateo 21:17). Jesús los amaba mucho.

La Biblia dice que mientras Jesús y sus discípulos estaban en un lugar, Jesús recibió un mensaje: Lázaro estaba muy grave. De hecho, para el tiempo que Jesús recibió este mensaje, Lázaro ya casi estaba muerto. Jesús comprende cosas que muchas veces no se comprenden. En el caso de Lázaro, Jesús sabía que Lázaro iba a morir así que no se fue de prisa a visitarlo una vez más, ni lo sano, Jesús espero.

Jesús espero un día. Jesús espero otro día. Jesús no espero por que no quería a Lázaro. Espero porque sabía lo que era mejor para Lázaro, sabía lo que era mejor para la gente que cree en Dios. Así que, después de dos días, Jesús se fue para Betania con sus discípulos.

Antes que Jesús llegara al pueblo, Marta vino a Él por el camino. Marta conocía a Jesús. Sabía del poder que tenía Jesús. La primera cosa que Marta le dice a Jesús era, “¡Señor, si estuvieras aquí mi hermano no hubiera muerto!”

Marta sabía que Jesús tenía el poder para sanar a su hermano, pero ya había muerto. Jesús trato de prepararla por lo que iba a hacer. Pero, Marta no podía ver más de lo que ya sabía de Jesús. Sabía que podía sanar a alguien que esta enfermo, pero no podía creer lo que iba a hacer después.

María estaba llorando. Cuando Jesús la vio llorando, y también la gente alrededor de ella, se entristeció y quería saber donde lo habían sepultado. Jesús lloro.

Alegría

"Si observáis mis mandatos os mantendréis en el amor que os tengo... Os he dicho todo esto porque tengáis la alegría que yo tengo, una alegría bien llena". Él decía a todos sus seguidores, que su alegría radicaba en obedecer al Padre y su alegría era permanente y desbordante, y quería que ellos también sean gozosos como {el.

Amor

Jesús decía en su mandato "que os améis los unos a los otros como yo os he amado". Y esto lo podía decir debido a que el gran amor de Jesús estaba basado en el cumplimiento incondicional de la ley de su Padre, en el servicio hacia los demás, y finalmente en la entrega de su propia vida en la Cruz, demostró, en todo su esplendor, el amor incondicional hacia su Padre y hacia la humanidad.

Ese amor incondicional lo manifestó en la forma que perdonó voluntariamente a todos los que habían sido injustos con él. Aquí aparece una segunda característica de Jesús como amigo, sólo porque ser el amigo perdonador era un estilo de vida para Él, pudo realizar la oración final de perdón, por quienes lo habían crucificado (Lucas 23:34, "Padre —dijo Jesús—, perdónalos, porque no saben lo que hacen") El ejemplo más grande de este perdón fue lo que Jesús tuvo

que vivir con Judas. La biblia nos muestra que Jesús sabía con anticipación que Judas lo traicionaría, desde el comienzo de su ministerio lo sabía (Juan 6:64, “Sin embargo, hay algunos de ustedes que no creen. Es que Jesús conocía desde el principio quiénes eran los que no creían y quién era el que iba a traicionarlo”) Jesús resistió la tentación de estar resentido y amargado con Judas años antes de que lo entregara.

Generosidad y sacrificio

Uno de los ejemplos de generosidad se dio cuando Jesús se encarga de alimentar a cuatro mil Mr. 8.1-10 .

Y Jesús, llamando a sus discípulos, dijo: Tengo compasión de la gente, porque ya hace tres días que están conmigo, y no tienen qué comer; y enviarlos en ayunas no quiero, no sea que desmayen en el camino. Entonces sus discípulos le dijeron: ¿De dónde tenemos nosotros tantos panes en el desierto, para saciar a una multitud tan grande? Jesús les dijo: ¿Cuántos panes tenéis? Y ellos dijeron: Siete, y unos pocos pececillos. Y mandó a la multitud que se recostase en tierra. Y tomando los siete panes y los peces, dio gracias, los partió y dio a sus discípulos, y los discípulos a la multitud. Y comieron todos, y se saciaron; y recogieron lo que sobró de los pedazos, siete canastas llenas. Y eran los que habían comido, cuatro mil hombres, sin contar las mujeres y los niños. Entonces, despedida la gente, entró en la barca, y vino a la región de Magdala.

En cuanto al sacrificio que fue capaz de demostrar, fue invaluable ya que el relato de los Evangelios nos hace pensar que Jesús llegó en muy mal estado a la Cruz debido a los sufrimientos y torturas padecidos a manos de los auxiliares romanos y guardias judíos y, sobre todo, de la flagelación a que fue sometido. Puesto que Poncio Pilato no creía que fuera culpable de muerte lo más posible es que ordenara que le azotaran muy violentamente para evitarle el mayor sufrimiento posible en la Cruz. El evangelista Juan fue testigo de la crucifixión de Cristo y su relato es el que más pormenores señala sobre este episodio. Junto a Jesús fueron asesinados legalmente dos ladrones, uno de los cuales se burló de Cristo, pero el otro se apiadó de él y Jesús le prometió la salvación. Es la famosa historia de "el ladrón bueno". Se sabe el Evangelio tiene un mensaje de Amor y de Esperanza y que la muerte de Jesús no fue más que el trámite físico, terrible y necesario, para su posterior Resurrección.

Fe

La vida de Jesús mostró el claro ejemplo de una fe encarnada, donde la espiritualidad no se expresó en forma abstracta, sino que al tiempo se convirtió en hechos concretos. De esta manera, se observa que el Maestro en ningún caso propuso una fe indefinida que se pierda en el «universo cósmico », sino más bien práctica y demostrable, como bien logró manifestar a lo largo de su ministerio.

«Saliendo Jesús del templo, le dijo uno de sus discípulos. Maestro, mira qué piedras, y qué edificios (el templo construido por Herodes). Jesús, respondiendo,

le dijo: ¿Ves estos grandes edificios? No quedará piedra sobre piedra, que no sea derribada» (Mr. 13:1,2).

Como se aprecia en el texto bíblico, el discípulo de Jesús quedó maravillado por el esplendor de la construcción de aquel hermoso templo; y sintiéndose orgulloso de tal magnificencia, quiso involucrar al Maestro en su misma impresión de la vida.

A continuación, el contraste que se produjo entre la declaración del Maestro y la observación de su discípulo, fue claramente discordante. Mientras el discípulo se dejaba deslumbrar por lo que veía con sus ojos, Jesús le mostró que todo aquello creado por la mano del hombre carecía de importancia en relación con las cosas futuras, y por ende, aquella magnífica edificación estaba dispuesta para ser derribada.

El impacto que recibió aquel seguidor de Jesús, le llevaría posteriormente a pensar que no tenía que aferrarse a este presente tan inseguro, a pesar de la grandiosa apariencia, sino a Dios mismo, que es quien finalmente dirige los hilos de la Historia.

De esta manera, el Maestro enseñó a su apasionado discípulo, que debía vivir exclusivamente por fe y no por la vista. Así, pues, se aprende que la seguridad que pudieran ofrecer las construcciones humanas, el poder civil, o la gloria salomónica de los majestuosos edificios, no son en modo alguno comparables con la vida de fe del verdadero seguidor de Jesús, el cual camina hacia la seguridad de un excelente futuro en la eternidad.

2.2 JESUS Y SU INFLUENCIA

2.2.1 Marco Histórico

2.2.1.1 El Jesús de la historia

a) Fuentes no cristianas

La existencia histórica de Jesús está documentada por algunos textos de la historiografía romana: Tácito, *Annales* 15,44; Suetonio, *Vita Claudii* 25,4; Plinio el Joven, *Epístola* 10,96; Flavio Josefo, *Antiquitates judaicae* 18,3 y 20,9. Entre las más importantes están:

Tácito, el mayor de los historiadores romanos. Escribe los *Annales* hacia el 115. Habla del incendio de Roma (año 64) que provocó Nerón y del que inculpó a la secta de los cristianos. Al presentar a los cristianos informa de Cristo: *Aquel de quien tomaban nombre, Cristo, había sido ejecutado en el reinado de Tiberio por el procurador Poncio Pilato; la execrable superstición, momentáneamente reprimida, irrumpía de nuevo no sólo por Judea, origen del mal, sino también por Roma, lugar en el que de todas partes confluyen y donde se celebran toda clase de atrocidades y vergüenzas.* El juicio sobre los cristianos es despiadado, pese a no considerarlos culpables del incendio; pero se aportan datos preciosísimos sobre la muerte de Cristo.

Flavio Josefo, historiador romano de descendencia hebrea, abandonó a su pueblo durante el asedio de Jerusalem (año 70) y se pasó al lado de los sitiadores. En el 93 escribió *Antiquitates judaicae*. Hablando de Poncio Pilato, que fue procurador

de Judea del 26 al 36 d. C., dedica un pasaje bastante largo a la figura y obra de Jesús. El texto, conocido comúnmente con el nombre de *Testimonium flavianum*, ha sido objeto de discusión por la presencia en él de algunas afirmaciones de patente inspiración cristiana, incompatibles, por tanto, con la fe religiosa del escritor hebreo. Son éstas: *Éste era el Cristo (el Mesías)... Apareció nuevamente vivo después del tercer día, tal como habían prometido los profetas...* En 1971, Salomón Pines, profesor de la Universidad hebrea de Jerusalem, después de descubrir la cita del famoso párrafo sobre Jesús (pero sin los retoques sospechosos) en un manuscrito de un cronista árabe del siglo XI, muestra la autenticidad flaviana del texto, reconociendo la existencia de algunos retoques que le dan sentido cristiano. El texto auténtico quedaría así:

En aquel tiempo apareció un tal Jesús, hombre sabio, si es que puede llamársele hombre: era efectivamente autor de obras prodigiosas, el maestro de los hombres que reciben la verdad con alegría, e indujo a muchos entre los judíos y también entre los griegos (a ser sus discípulos).

Se pensaba que fuera el Mesías; pero no lo era, a juicio de nuestros jefes. Por todo esto, Pilato lo crucificó y lo hizo morir. Los discípulos que antes lo habían amado no cesaron de proclamar que se les había aparecido al tercer día de la muerte nuevamente vivo.

Los profetas divinos atestiguaron y predijeron estas cosas y miles de otras maravillas de él. Hasta ahora, el grupo de los cristianos, así llamados por su causa, no ha desaparecido todavía.

Según esta reconstrucción, el texto de Flavio Josefo afirma que no Jesús era el Mesías, sino que algunos lo consideraban así; y la convicción de que hubiera resucitado es atribuida a los discípulos de Jesús. No presenta, además, dificultad la proposición hipotética *si es que puede llamársele hombre*; el mundo helenista grecorromano, al que Josefo intenta imitar en sus escritos, ve en los magos y en los taumaturgos seres divinos. Este es, pues, el testimonio más antiguo no cristiano sobre Cristo.

La verdad es que los que han negado la existencia histórica de Jesús han sido rarísimos en la historia de la cultura: Dupuis, Bauer, Couchoud, Drews, a los que se les puede añadir como epílogo tardío la historiografía soviética. Pero el problema hoy a nivel científico es implantable.

A este propósito dice Bultmann, la personalidad más prestigiosa, pero no ciertamente la más optimista, en la cuestión del Jesús histórico: *La impugnación de la existencia de Jesús carece de fundamento y no se merece una palabra de refutación.*

Es completamente evidente que él está al origen del movimiento histórico, cuyo primer estadio tangible está representado por la comunidad cristiana primitiva palestinese. O lo que dice un discípulo suyo (Bornkamm): En la antigüedad,

ningún adversario del cristianismo, por obstinado que fuera, tuvo la idea de poner en duda la historicidad de Jesús.

b) Cronología de Jesús

El monje Dionisio el Exiguo calculó en el siglo VI el año del nacimiento de Jesús, sobre la base de Lucas 3,1-23: Jesús tenía unos treinta años cuando Tiberio estaba en el año decimoquinto de su reinado.

Hoy se sigue otro camino. Teniendo en cuenta datos de Flavio Josefo. Y se descubre que el cómputo de Dionisio resulta equivocado al menos en seis años, y la actual cronología civil lleva otros tantos de retraso.

Tampoco el año de su muerte puede ser datado con certeza. El acuerdo predominante entre los exégetas considera como más probable el año 30 d. C. Establecido el año, es más fácil establecer el día: el día de pascua, es decir, el 15 de Nisán hebreo caía aquel año el día 8 de abril: Jesús murió la víspera de aquel día. Por tanto la historia de Jesús posee una cronología: no se desarrolla en las tinieblas de la leyenda. Jesús no es un mito de los que suelen encontrarse en las grandes culturas.

Fuentes cristianas (evangelios)

¿Quién fue realmente Jesús, que hizo y qué enseñó, qué conciencia tuvo de sí mismo? Sólo los evangelios pueden responder a estas preguntas fundamentales. No se posee otra vía de acceso a la historia de Jesús.

Las fuentes deben ser examinadas críticamente para saber si son fiables y hasta qué punto. Esto vale también para los evangelios. Su fiabilidad histórica no se puede dar por supuesta a priori. Con este fin se viene trabajando sobre los evangelios desde hace dos siglos con una pasión y erudición que no conoce parangón en otros campos. Pero en los últimos sesenta años, con la puesta a punto de un nuevo método (*método de la historia de las formas*), la investigación ha ido adquiriendo dimensiones impresionantes.

El material pre evangélico

Los evangelios sinópticos fueron escritos 35/40 años después de la muerte de Jesús.

La crítica literaria ha podido esclarecer ya con certeza que los evangelistas utilizaron un *material preexistente*. Este material está formado por multitud de pequeñas unidades (*formas*), de naturaleza y amplitud variada, que eran transmitidas oralmente por las iglesias de los primeros decenios. Así la Iglesia de los orígenes cumple el cometido de transmitir en la predicación y en la catequesis los *hechos y dichos de Jesús*.

La transmisión oral era el sistema común de aquel tiempo para la difusión de la cultura y respondía a la necesidad de memorizar que tenía la gente y las escuelas. El contenido de pensamiento no se transmitía libremente ni se repetía según el sentido, sino que era esculpido en fórmulas fijas, estables e inalterables.

La tradición oral cristiana no tuvo un interés historiográfico, sino kerigmático. La Iglesia apostólica se pone en movimiento para anunciar su fe en Cristo, no para lograr un archivo histórico de Jesús. Propaga la fe e invita al seguimiento. Por eso, los hechos y palabras ofrecen mayor seguridad histórica. Los datos cronológicos y topográficos no ofrecen gran fiabilidad.

Los evangelios

Los evangelios no miran con los ojos distantes del historiador, sino *con los ojos de la fe* Que se abrieron inesperadamente en la comunidad apostólica bajo la experiencia de la resurrección y de pentecostés.

Esta luz que los ha alcanzado es tan clara, que la reconstrucción del período prepascual corre el riesgo de ser excesivamente magnificada: los rasgos del Jesús terreno, por ejemplo.

El género literario *evangelio* es único y típico en su equilibrada combinación de historia y de fe, de narración y de mensaje, de Jesús histórico y de Cristo kerigmático.

Fiabilidad histórica de los evangelios

Si los evangelios son intencionalmente kerigmáticos,) sigue siendo posible a la razón histórica, con su método científico-crítico, detectar en ellos algo históricamente seguro?

La respuesta general depende del papel que la fe de la comunidad haya jugado en la transmisión de la carrera histórica de Jesús. Si resultase que la fe de la comunidad, al transmitir la carrera de Jesús, se preocupó en ser fiel en registrar *lo que había visto y oído*, en este caso entre el *después* (la fe pascual) y el *antes* (el pasado de Jesús) existe una verdadera continuidad. A través de la narración que la fe nos ha dejado es globalmente posible reconstruir algo seguro sobre el Jesús histórico.

Bultmann sostuvo la imposibilidad para la ciencia histórica (también la inutilidad para la fe) de poder pasar a través del kerigma de la comunidad primitiva y llegar al Jesús de la historia. El cristianismo -dice Bultmann-, en cuanto fe en Dios que salva en Cristo, nace con la pascua: todo lo que precede -el mismo Jesús con su carrera histórica- es una pura premisa por la que no vale la pena interesarse. Él afirma que la comunidad no se preocupó de mirar hacia atrás, al Jesús prepascual, sino que creó libremente todo lo que consideró útil para el anuncio de su fe pascual. A Bultmann se le opusieron sus propios discípulos aventajados: Käsemann, Bornkamm, Marxen.

Después de un verdadero despliegue de erudición en el estudio del material evangélico, sin precedentes ni paralelos en otros campos, una conclusión general ha sido alcanzada, y recibe confirmaciones cada vez más sólidas: *el material recogido en los evangelios goza de la confianza global del historiador.*

Con mucha frecuencia es claramente distinguible y separable lo que es propiamente histórico y lo que se debe a la fe. Hay que recordar también que la probada fiabilidad histórica de los evangelios no es válida por igual para todos los particulares de la narración. Está bien claro: lo que los evangelios relatan del mensaje, de los hechos y de la historia de Jesús está caracterizado por una autenticidad, una frescura, una originalidad que ni siquiera la fe pascual de la comunidad ha podido reducir; todo eso remite a la persona terrestre de Jesús.

Afirmar que este hombre es Mesías y Señor es ya claramente fe; pero esta fe no tiene *por objeto a otro que a Jesús*, hombre de nuestra historia. La fe cristiana descansa sobre la historia.

Los criterios de autenticidad histórica

Existe un cierto número de ellos, de diversa fuerza probativa. Mientras que algunos no llegan más que a crear una confianza global en el conjunto del material evangélico, otros son capaces de proporcionar una verdadera certeza histórica. Cuando, aplicados varios criterios a la vez, llegan a resultados convergentes, la seguridad de encontrarse frente un dato histórico sólido se potencia proporcionalmente.

- *Criterio del testimonio múltiple.*

Debe considerarse auténtico el dato que nos es atestado por todas las fuentes, sobre todo si éstas son literariamente independientes. Ej.: El comportamiento de Jesús con los pecadores.

- *Criterio de la diferencia* (o la discontinuidad).

Se puede considerar auténticamente de Jesús un dato que no puede derivarse ni del ambiente judaico ni de la comunidad primitiva. Ej.: La designación de Dios como *Abbá*.

- *Criterio de la coherencia* (de la continuidad).

Se puede considerar auténtico aquel dato que es coherente, conforma al cuadro ambiental de la época en que vivió Jesús tal como nos lo describen las fuentes profanas (geografía, arqueología, historiografía). La situación social, religiosa y política de aquel preciso período es re construible, con notable precisión de particulares, mediante las fuentes históricas corrientes.

Es claro que si los datos evangélicos corresponden a ella, no pueden menos de ser considerados auténticos.

- *Criterios derivados:*

* *Criterio de explicación necesaria.* Dado que Jesús ha muerto en la cruz, algún problema tuvo que tener con las autoridades.

- *El estilo de Jesús.*

Ya adquirido, se aplica a nuevos datos. Ej.: si se tiene 15 textos de Jesús sobre el tema del perdón y se descubre otro sobre este tema, y se ve que tiene el mismo estilo, se puede concluir que es de Jesús.

- *Los criterios mixtos:*

Inteligibilidad interna del relato:

Ej.: En los relatos de la condena de Jesús los 4 evangelios narran el proceso religioso y cómo, para condenarlo, los jefes lo llevan a Pilato, cambiando el proceso religioso por el político.

Interpretación diversa, acuerdo en el fondo.

2.2.1.2 Contexto primer siglo de Palestina (Israel)

a) Marco Político

Durante miles de años, el pueblo judío estaba sujeto principalmente a la dominación extranjera (Egipto, Siria, Babilonia, Persia, griegos, romanos, etc), con sólo breves períodos de independencia. En el siglo I, los romanos dominaban la zona mediterránea, conocida como Palestina (el Israel moderno día).

Donde Jesús nació y vivió su vida. En la jerarquía de poder, el gobierno autónomo judío informó a la autoridad del gobierno local romana (rey Herodes), que informó a Roma (emperador César).

El gobierno romano practica el sincretismo, la aceptación de que todas las creencias religiosas, las enseñanzas filosóficas y sistemas de gobierno son en última instancia compatible, o un reflejo de un sistema más amplio - el sistema romano. Practicaban una de las primeras "un país, dos sistemas" políticas pronuncian que todas las personas tuvieran la libertad religiosa, la libertad política y libertad de pensamiento, sin embargo, mantener un control estricto.



Figura II. 3: Mapa de Palestina

Fuente:<http://misionerosdelmar.com>

Los judíos tenían mucha desconfianza ya menudo odio hacia el Imperio Romano que eran los sujetos que no quieren. En el momento del nacimiento de Jesús, el gobernante local, romano, el rey Herodes había iniciado una masacre de todos los bebés varones judíos nacidos en el momento. Herodes era también responsable de la colocación de los ídolos prohibidos en el templo judío. Tales acciones añadido más razones para el resentimiento judío del gobierno romano extranjero.

Los judíos entienden que el mundo se divide en dos tipos de personas: judíos y gentiles (no-Judío). Los Judíos trabajado duro para desvincularse de los gentiles.

El pueblo judío aceptó su libertad tanto en su sistema de gobierno, y en el mantenimiento de sus propias tradiciones, sin embargo, el gobierno de Roma requiere que todo sea en última instancia, sujeta a la autoridad romana. Por ejemplo, los ciudadanos judíos estaban bajo la autoridad del sistema judicial judío (el Sanedrín), sin embargo, todas las resoluciones de la pena de muerte fueron enviadas al gobierno romano.

El sistema religioso judío y de gobierno se dividió en dos partes: los fariseos-el "partido del pueblo", enseñó la ley y las tradiciones de los patriarcas de Israel, y fueron estrictamente conforme a la ley judía, y los saduceos. Los líderes ricos y conservadores que rechazaron las tradiciones en favor de la cooperación política y religiosa de los romanos.

b) Marco Económico

La economía de Israel del siglo primero se apoya en tres segmentos principales: la agricultura de las aceitunas, higos, dátiles, granos, y los viñedos, el comercio fomentado por la localización fundamental de Israel en el Mar Mediterráneo, y los grandes proyectos de construcción del gobierno patrocinado por el rey Herodes.

El rey Herodes empleado a muchos trabajadores por la puesta en marcha muchas obras públicas (por ejemplo, la construcción del templo en Jerusalén, palacios, puertos, fortalezas, estadios, tallas ornamentales de piedra, etc).

Hubo una disparidad muy grande entre ricos y pobres.

La clase alta estaba formada por los sacerdotes del templo y la aristocracia sacerdotal (incluyendo los saduceos - una secta judía).

La clase media estaba compuesta por comerciantes y mercaderes, artesanos (canteros, albañiles, escultores) y artesanos (metal, madera, tinte de tela). Los fariseos (otra secta judía), los sabios, los escribas y los maestros también fueron parte de la clase media.

La clase baja se hizo de los trabajadores (tejedores, los transportistas de piedra, los esclavos (no judía persona a la esclavitud por deudas), y el desempleado ciegos (los leprosos, y dementes, lisiados, etc).

El gobierno romano requiere una fuerte imposición de su gente. Los recaudadores de impuestos fueron empleados locales considerados traidores.

Judíos también fueron obligados a dar a los sacrificios en el templo , a veces en forma de dinero, y por lo general mediante la compra de animales para el sacrificio para ofrecer a los sacerdotes.

Maestros itinerantes se ganaban la vida viajando de pueblo en pueblo y de aceptar regalos de los que vinieron a escucharlos.

Durante el primer siglo, los patios del templo se habían convertido en un mercado a menudo - los comerciantes locales venden animales para el sacrificio a un costo excesivo con el fin de obtener algún beneficio de los turistas o los solicitantes de religiosos que vienen al templo.

c) Marco Cultural / Vida Cotidiana

Jesús pasó la mayor parte de su vida en y alrededor del área de la aldea agrícola de Nazaret. Al igual que en muchas aldeas agrícolas en todo el mundo, la vida fue modelado después de las tradiciones, los roles y rituales se transmiten de muchas generaciones de antemano.

Población:

El área de la aldea de Nazaret fue poblada sobre todo por Judíos, sino también con un poco de la diversidad de los sirios, griegos y romanos. La gran ciudad de Palestina Jerusalén, que era más cosmopolita y contiene la diversidad étnica mucho mayor.

Idioma:

El idioma común en el Imperio Romano era el griego. Sin embargo, en el momento en que era común que los Judíos que se utilice también en hebreo, arameo y latín. Jesús en el lenguaje cotidiano era el arameo.

Vida en el Pueblo:

El centro de un pueblo era el mercado y las tiendas. Y para un pueblo judío, la sinagoga era un lugar de encuentro, y la sede del gobierno judío local.

Viviendas:

Las casas eran todas las plazas para fines de 1-2 habitaciones, con piso de tierra, techos planos, puertas bajas y estrechas, y el frente puertas de madera. A menudo la gente dormía en los techos planos en las noches calientes. Las casas estaban dispuestas alrededor de un patio central común donde los vecinos realizan las tareas cotidianas (cocinar, lavar, etc.) en la compañía del otro. El agua se llevó desde un pozo público y se almacena en una cisterna patio.

La iluminación fue proporcionada por las lámparas de aceite de barro. Las personas dormían sobre alfombras, y es propiedad de los bienes personales limitados.



Figura II. 4: Casa de un cuarto

Fuente: <http://seminarioabierto.com>



Figura II. 5: Techo de una casa oriental

Fuente: <http://seminarioabierto.com>

Embarcaciones:

La embarcación que se muestra a continuación data del siglo I y fue descubierta en 1986 a 300 metros de Magdala a orillas del Mar de Galilea por los hermanos Luftan, dos hijos de un pescador de la costa noroeste del lago Genesaret, llamado también mar de Galilea o mar de Tiberíades.



Figura II. 6 : La llamada barca de Jesús

Fuente: <http://www.hispanidad.info/barcajesus.htm>

Tras una fuerte sequía, descendieron mucho las aguas del lago. Muchos buscaron en el fondo al descubierto objetos antiguos. Los hermanos Luftan encontraron

unos trozos de madera con clavos. Eran partes de la embarcación. Se habían conservado protegidos por el fango, que los preservó de la descomposición.

Nos da una idea del tipo de barca que usó Jesús. Tiene 8,2 metros de largo, 2,3 de ancho y 1,2 metros de altura. Está hecha básicamente de cedro y roble, pero tiene otros diez tipos de madera. Es como las embarcaciones mediterráneas de pesca y podía llevar hasta 15 personas.

También se encontró allí un mosaico que representa una barca típica de pesca del siglo I y que ayuda a dar idea de cómo eran estas embarcaciones.



Figura II. 7: Reconstrucción de la Barca del siglo I

Fuente: <http://www.hispanidad.info/barcajesus.htm>

Comida:

Como trabajo diario de la mujer se incluyó la preparación de alimentos para su familia - por ejemplo, que sería moler el grano, hornear el pan, la leche de los animales, y hacer el queso. Normalmente, una familia comió dos comidas: Desayuno - cantidad de alimentos pequeña para ir a trabajar, y la cena - una gran comida con queso, vino, frutas y verduras y huevos. En cuanto a la carne, el pescado era más común, seguido por el pollo o aves de corral. La carne roja (ternera y cordero) se servía sólo en ocasiones especiales, y la carne de cerdo y los crustáceos fueron absolutamente prohibidos. La mayoría de los alimentos eran hervida o cocida en una olla grande y se sazona con sal, cebolla, ajo, comino, cilantro, menta, eneldo y mostaza. La comida era endulzada con miel silvestre o los jarabes de las fechas o las uvas. La comida se servía en general, en un recipiente común y se comía por inmersión con los dedos. El primer sonido que alegra el oído temprano en la mañana en muchos pueblos palestinos, es el de la molienda del grano. Actualmente, como en los años antiguos, muchas de estas gentes usan molino de mano con este propósito. Un viajero que pasa frente estos hogares humildes oye el ruido del molino de mano en la mañana y en la tarde, Este ruido de la molienda no es precisamente musical, pero así a muchos les gusta dormirse oyéndolo. En la mente de las personas que viven en el Oriente, este ruido lo asocian con el hogar, el confort y la abundancia. Las mujeres son quienes hacen esta tarea, principalmente temprano por las mañanas, requiriéndose algunas veces trabajar hasta el medio día para terminarlo.



Figura II. 8: Escena de Mujeres moliendo grano

Fuente: <http://seminarioabierto.com>

Ropa:

Los estilos de vestidos en las tierras occidentales sufren cambios constantemente. Por el contrario, en los países orientales, la manera de vestir actual es casi la misma de hace siglos. Hay un punto de vista prevaleciente en las tierras bíblicas, y es que está moralmente equivocado el cambiar cualquiera cosa antigua. Así el vestido predominante en Palestina en los tiempos modernos (excepto el de los judíos que han regresado a su tierra de varios países del globo) es tal como era en las épocas en que se escribió la Biblia.



Figura II. 9: Vestido de los hombres

Fuente: <http://seminarioabierto.com>

La ropa interior, túnica o camisa

La túnica (impropiamente traducido "saco") era una camisa que se usaba junto al cuerpo. Se hacía de piel, tela de pelo, lana, lino, y en tiempos modernos usualmente de algodón. La forma más sencilla era sin mangas, y llegaba hasta la rodilla y algunas veces al tobillo. La gente "bien" la usaba con mangas y hasta el tobillo, tanto las mujeres como los hombres las usaban (véase Cant. 5:3), aun cuando sin duda había una diferencia de estilo y modelo en lo que ambos usaban.

Entre las clases pobres, la túnica era la única prenda de vestir usada en verano. Las personas de más alta clase usan solamente la túnica en el interior de su casa, pero no la usaban sin llevar una vestidura encima cuando estaban fuera de casa, o cuando recibían alguna persona. El término "desnudo" en la Biblia, se usaba cuando el hombre vestía sólo la túnica (cf. Isa. 20:2-4; 1:8; Jn. 21:7). De la persona que iba vestida de esa manera escasa, se decía que iba "desnuda".

Por regla general los judíos en tiempo de Cristo al menos tenían un cambio de indumentaria. Un hombre era considerado pobre si tenía sólo un vestido. Juan el Bautista decía a los que le escuchaba "el que tiene dos túnicas, dé al que no tiene" (Luc. 3:11). Y Jesús envió a los Doce en misión evangelística y sanadora, les dijo que no llevaran dos ropas de vestir (Mat. 10:10).

La túnica que Jacob dio a José (Gen. 37:3) fue, según la Septuaginta y la Vulgata, según la traducción en español una "ropa diversos colores". Pero la expresión hebrea usada aquí es la misma que se usa para el vestido que usó Tamar, la hija del rey David, traducida en griego y latín como "un vestido con mangas" (Vea 2 Sam. 13:18). Por esta razón muchos de los eruditos bíblicos creen que la ropa de Jesús era una túnica larga con mangas: Las clases trabajadoras por lo regular usaban túnicas cortas, mientras que la aristocracia usaba túnicas largas con mangas también largas, era una distinción para José el usar la túnica de los aristócratas, sin embargo, algunos se inclinan a pensar que era un manto que usaba sobre la túnica.

El vestido de Jesús sobre el que los soldados echaron suertes, una túnica sin costura (Jn. 19:23). Siempre se ha hecho referencia a él como un manto, pero esto no es correcto porque no era su vestido exterior, sino su ropa interior. Desgraciadamente las tradiciones han sido responsables de esta idea errónea.

La túnica exterior

En los tiempos bíblicos había una túnica más suelta y más larga, que algunas veces se usaba, pero no por la gente común. La Escritura indica su uso por los reyes (1 Sam. 24:4), por los profetas (1 Sam. 28:14), por los nobles (Job 1:20), y algunas veces por los jóvenes (1 Sam. 2:19). Algunos eruditos bíblicos piensan que era un tercer vestido, es decir, aparte de la túnica acostumbrada y la capa exterior. Pero otros han pensado de esto como de un manto especial que se usaba sobre la túnica, y ésta puede haber tomado el lugar de la capa.

El cinto

Si la túnica no se sujetaba con un cinto, podía estorbar, no permitiendo andar libremente, así es que siempre se usa un cinto cuando se sale del hogar para hacer cualquier jornada (véase 2 Reyes 4:29; Hech. 12:8). Hubo antes y hay actualmente dos clases de cintos. Uno era la variedad común, hecho de cuero, por lo regular de quince centímetros de ancho y equipado con broches. Esta era la clase de cinto usada por Elías (2 Reyes 1: 8), y por Juan el Bautista (Mat. 3:4). El otro es de una clase más costosa. Es de lino (véase Jeremías 13:1), aunque algunas veces era de seda o de material bordado. Es generalmente de ancho,

como de una mano. El cinto sirve como una faltriquera donde se guarda dinero (2 Sam.18:11) y otras cosas que se necesitan (Marcos. 6:8). El cinto se usaba para afianzar la espada de la persona a su cuerpo (1 Sam. 25:13). Por eso el cinto era una parte muy necesaria en el vestuario del hombre.

En las Escrituras con frecuencia se hace un uso simbólico del cinto. Cuando Jesús dijo a sus discípulos: "Estén ceñidos vuestros lomos" (Luc. 12:35), es como si hubiese dicho: "Sed como hombres que tienen una gran carrera que hacer, recoged vuestras ropas, asegurándolas con el cinto; para que nada os impida vuestros pasos".

En lenguaje bíblico "estar ceñidos" quiere decir: estar listos a la acción" (cf. Sal. 18:39). El profeta Isaí habla de que será la justicia cinto de los lomos del Mesías cuando él gobierne el mundo (Isa. 11:5). Y Pablo describe la verdad como cinto del cristiano en su lucha con Satán (Ef. 6:14).

El manto o la capa

El vestido exterior que los aldeanos palestinos usan, es una larga que serviría a los occidentales de abrigo. Se fabrica de o pelo de cabra y algunas veces de algodón. Es de color café oscuro de diferentes tonos y con tiras blancas perpendiculares, como abrigo contra el viento y la lluvia, y como cobertor por las noches. Es un cuadro más o menos común el ver a un hombre andando en un día caluroso, llevando su pesada capa. Y si se le pregunta por qué la lleva, su contestación será, "Lo que resguarda del frío, resguarda también del calor".

Fue este vestido o capa exterior la que usó Elías para abrir aguas del río Jordán cruzándolo en seco con Eliseo. Luego, al transportado al cielo, su capa vino a ser propiedad de Eliseo (2 Reyes 2:8-13). Los tres jóvenes hebreos que fueron arrojados al horno ardiendo, estaban ataviados con sus mantos, así como de sus capas y otro vestido (Daniel. 3:21).

La ley de Moisés contenía un mandamiento explícito acerca de este vestido exterior. Dice la Ley:

"Si tomares una prenda de vestido de tu prójimo, a la puesta del sol se la volverás: porque sólo aquello es su cubierta, es aquel el vestido para cubrir sus carnes, en el que ha de dormir: y que cuando él a mí clamare, yo entonces le oiré, porque soy misericordioso" (Ex. 22:26, 27).

La necesidad de este mandamiento se entiende fácilmente do se sabe cómo el manto se usaba por la noche. El acostarse por la noche es un asunto muy sencillo para los beduinos y labriegos. Esteras, alfombras o colchones se usan para acostarse, pero el huésped no provee nada. Cada persona provee lo propio que consiste en su manto. Estando su tejido muy apretado, es caliente, y si la persona duerme fuera en el campo, su abrigo lo resguarda aun de la lluvia

Es por causa de este vestido exterior, que es el abrigo del hombre por la noche, por lo que esta ley no permite a nadie tomarlo como prenda o garantía, porque ello le priva de conservarse en calor mientras duerme. Tal vestido, si se tomaba, tenía que ser devuelto antes de meterse el sol.

El conocimiento de esta ley y su propósito ayuda a entender algunas de las aseveraciones de Cristo. En una ocasión dijo: "y al te quitare la capa, ni aun el sayo le defiendas" (Lc. 6:29). Esta orden fácilmente se entiende porque el vestido exterior sería el que con más facilidad fuera tomado por un ladrón. Pero en otra ocasión también dijo: "Y al que quisiere ponerte a pleito y tomarte tu ropa déjale también la capa" (Mt. 5:40). Un juzgado judío no consentiría que un vestido exterior le fuese quitado a manera de juicio por causa de la ley de Moisés a que se ha hecho referencia. Sin embargo, puede dictarse una sentencia sobre una ropa interior, tales casos Jesús recomendaba ir "1a segunda milla" dando también el vestido exterior.

Debido al tamaño del manto, éste servía para llevar varias cosas en él. El seno siempre se usaba para llevar granos o fruta. Jesús dijo: "Dad, y se os dará; medida buena, remecida, y rebosando darán en vuestro seno: porque con la medida con que midiereis, será vuelto a medir" (Lc. 6:38). Ruth pudo poner seis medidas de cebada en su manto (Ruth 3:15). Así es que el vestido de encima servía para muchas cosas útiles.

Turbante

Mucha atención al cuidado de su cabello prestaban los judíos en tiempos bíblicos. A las jóvenes les encantaba llevarlo grande y encrespado (Cant. 5:11), y se enorgullecían de tenerlo grueso y abundante (2 Sam. 14:25, 26). Los hombres de edad mediana y los sacerdotes ocasionalmente se cortaban el pelo, pero muy

poco. La calvicie era rara y se sospechaba que cuando la había, era propicia a la lepra. Por eso cuando los muchachos dijeron a Eliseo "¡Calvo ¡Calvo, sube!" (2 Reyes 2:23), usaban una maldición extrema, que el profeta siendo joven, posiblemente no estaba calvo. Los hombres no se cortaban la barba, sino que se la dejaban crecer bastante (2 Sam. 10:4, 5). La barba se la ungían con aceite con frecuencia.

Los judíos siempre usaban un turbante en público, porque en ciertas estaciones del año es peligroso en Palestina exponer la cabeza a los ardientes rayos del sol. Este turbante era hecho de material grueso y se pasaba varias veces en derredor de la cabeza. Eran algo parecidos a nuestros pañuelos y eran hechos de lino. Recientemente se fabrican de algodón. El patriarca Job y el profeta Isaías mencionan el uso de turbantes como tocado (Job 29:14; Isa. 3:23).

En lugar de turbante, los árabes de Palestina actualmente usan un velo en la cabeza que llaman kaffieh, el cual cuelga sobre parte de su vestido.

Sandalias

Los zapatos usados por la mayoría en tiempos del Nuevo Testamento eran sin duda lo que hoy se llaman sandalias. Estas consistían de una suela de madera o de cuero, que se aseguraban a los pies con correas de cuero. Algunas personas usaban algo que se asemejaba a los zapatos occidentales. Con ellos el pie estaba completamente cubierto, o sólo los pulgares quedaban de fuera. Tales zapatos se

consideraban como una voluptuosidad, porque las referencias bíblicas al calzado indican el uso universal de las sandalias.

En el Antiguo Testamento con frecuencia se hace mención de las sandalias. El profeta Amós dijo: "porque vendieron por dinero al justo, y al pobre por un par de zapatos" (Amós 2:6). Abrahán habló de las correas de las sandalias (Gen. 14:23). Las referencias del Nuevo Testamento a las sandalias son muchas. El ángel dijo a Pedro "Cíñete y átate tus sandalias" (Hechos. 12:8). Y Juan el Bautista se refiere a la agujeta o correa de las sandalias del Mesías (Marcos. 1:7).

Diferencia entre el vestido de la mujer y del hombre



Figura II. 10: Vestido de las mujeres

Fuente: <http://seminarioabierto.com>

La ley de Moisés prohibía al hombre usar vestido de mujer, y la mujer usar el vestido del hombre (Deut. 22:5). Entre los árabes beduinos de Palestina hay un gran cuidado en que cualquier no imite la manera de vestir del otro. Un día un viajero descubrió a un hombre que se había puesto un vestido de mujer para hacer un trabajo pesado. Había sido alquilado para ser guía, pero tenía mucho cuidado de que ninguno de sus paisanos lo viera con traje mujer, y se escabullía tan pronto como podía para ponerse las ropas de hombre.

La diferencia entre el vestido del hombre y el de la mujer se debe notar cuidadosamente. El vestido de la mujer se diferenciaba más del detalle que en clase. Se supone que en cada caso sus vestidos eran un poco más bien acabados. Sin duda que las túnicas eran más largas, capas más largas, que la generalidad. Y si así lo hacían, puede decirse que tenía todo el derecho para ello, porque ellas sólo hacían sus propios vestidos, sino también los de sus señores.

El velo era la característica distintiva del vestido de la mujer. Todas las mujeres, con excepción de las criadas y mujeres de baja condición de vida, usaban el velo. Las mujeres, por lo general nunca se lo quitaban, a menos que estuvieran en presencia de los sirvientes y en muy raras ocasiones. Esta costumbre ha prevalecido entre los orientales hasta la época moderna. Cuando viajan, las mujeres echan hacia atrás el velo sobre la parte trasera de la cabeza, pero si ven que se aproxima un hombre, lo vuelven a su posición original. Así Rebeca, cuando vio que Isaac se aproximaba a su camello en la caravana, se cubrió la cara con el velo (Gen. 24:64, 65). Cuando la mujer está en su casa, no habla a un huésped

sin antes ponerse el velo y en la presencia de doncellas. No entran en la cámara del huésped; más bien, permanecen de pie a la puerta, haciendo saber al sirviente lo que desean (véase 2 Reyes 4:12, 13). Es conveniente recordar que las prostitutas no usan velo. Hoy, como en tiempos antiguos, tanto las vírgenes como las mujeres casadas pueden verse llevando el velo en las tierras bíblicas. Las costumbres antiguas no se observan estrictamente por algunas mujeres musulmanas, porque actualmente van sin velo.

Aun cuando la costumbre era que las mujeres usaran un velo que cubriera completamente la cabeza, cuando estaban en público, esta costumbre no se guardaba estrictamente entre las mujeres hebreas. Se les daba más libertad que la que se permitía a las mujeres árabes.

Los egipcios vieron el rostro de Sara (Gen. 12:14). Cuando estaba orando, Elí "vio moverse su boca" (1 Sam. 1:12). Cuando una mujer se bajaba el velo, estaba estrictamente prohibido a cualquier persona levantárselo, pero ella estaba en libertad para hacerlo si así lo deseaba. Jesús dijo: "Cualquiera que mira a una mujer para codiciarla, ya adulteró con ella en su corazón" (Mat. 5) La Escritura indica que las mujeres algunas veces exponían su rostro a la vista. Las solteras eran siempre más idóneas para cubrirse el velo que las mujeres casadas.

La cofia de las bethlehemitas tiene bastante interés y nos da sobre las costumbres bíblicas. Constaba de dos partes. Primero había lo que podía llamarse una cachucha alta en cuyo frente cosían hileras de moneda de oro o de plata. Tenía

que ser una honrosa circunstancia la que le hiciera compartir con alguien sus monedas. Si ella perdía una de ellas, quería decir que se atraería a mal por la pérdida, y se consideraba como una gran vergüenza, pues, la mujer de quien Jesús nos habla en Lucas 15:8.10, sólo había perdido una dracma que podía usarse para adquirir algunos artículos, sino que había perdido una parte de lo que su ornamento y que era también su dote. Se hacían reflexiones sobre su carácter. Segundo, estaba el velo que era una pieza grande quizá dos metros y como de uno y fracción de ancho. Se ponía sobre la cachucha de una manera que cubriera toda la cofia, con excepción de las monedas. La mayor parte de estos velos se fabricaba de lino grueso blanco. Algunos son bordados, mientras que están completamente cubiertos con trabajo de aguja.

Ornamentos

Como regla general, los judíos no favorecían la extravagancia en el vestido, y había pocos adornos en ellos ornamentos.. Algunos hombres llevaban un anillo en su mano derecha, o suspendido del cuello con un cordón o cadena. En aquel tiempo ésta era una sortija con sello, y servía como la firma de la persona de su dueño, y por lo tanto no era usado como ornamento. (Para ejemplos de anillos en la Escritura, véase Gen. 38.18, Cant. 8.6, Luc. 15:22, etc.).

Entre las mujeres había más deseo de adornarse que en los hombres. Pedro y Pablo condenaron el encrespamiento exagerado del cabello en la mujer (1 Ped. 3:3; 1 Tim. 2:9), y el uso de ornamentos posiblemente entraba en la costumbre.

Los aretes en su tiempo eran usados por la familia de Jacob (Gen. 35:4). Los zarcillos de oro de las mujeres israelitas contribuyeron para que Aarón hiciese el becerro de oro (Ex. 32:2). Estos zarcillos como se usan ahora en el Oriente tienen como principales patrones los que son en forma de bolas, pendientes largos, formas semicirculares o discos. En nombre de su amo, el siervo de Abrahán llevaba dos brazaletes listos para regalarle a Rebeca (Gen. 24:22). En años recientes éstos se hacían de oro, plata o vidrio de color. En el tercer capítulo de la profecía de Isaías, hace una lista de muchos de los ornamentos femeninos. A collares y pendientes se hacía alusión en Isaías 3:19. Ahora toman la forma de bolas, cuadros, o cilindros huecos. Las tobilleras que ahora tienen campanas y discos adheridos, también se mencionan en este capítulo (Isa. 3:19). Actualmente son usados por las mujeres de los beduinos. Los joyeles de las narices que usan estas mujeres forman parte de la lista que hace Isaías de los ornamentos femeninos (Isa. 3:21). Los amuletos se usaban en tiempos de Isaías (Isa. 3:20), y aún se usan en el Oriente como un hechizo para proteger a la persona de varias clases de males.

Vestidos especiales de los fariseos

Los fariseos en su vestido religioso, usaban dos artículos de vestido, los que usaban otros judíos y lo enfatizaron de una manera especial que llegó a ser su vestido distintivo. Uno de estos era la filatería. Consistía en una pequeña caja de metal, o tiras de pergamino que se aseguraban en las manos o en la frente por medio de ellas. Esta contenía pasajes de la Escritura que se referían a la Pascua y

a la redención del primogénito de Egipto. Esta costumbre basaba en ciertas prevenciones (Ex.13:9, 16). Los judíos aún ponen en sus brazos y en sus frentes.

El otro rasgo característico especial del vestido de los eran las franjas azules puestas en las esquinas del manto, como mandaba la ley mosaica (Núm. 15:37, 38; Deut. 22:12). Los judíos usaban sus filacterias anchas, y franjas largas (Mat. 23:5). Fue por el orgulloso uso de estas cosas sin una apreciación de su valor, Jesús los condenó severamente.

El vestido de Cristo

¿Cómo se vestía el Señor Jesucristo? Los artistas famosos han hecho un retrato famoso de El para nosotros, no siempre ha dado una idea exacta. Un escritor del siglo pasado ha tratado de describir su vestido. Merece un cuidadoso estudio.

"El debe haber usado siempre sobre su cabeza el turbante, el tocado nacional usado tanto por ricos como por pobres. El turbante que El usaba era blanco probablemente, asegurado bajo su mentón por un cordón y por los lados caía sobre los hombros y sobre su túnica, su turbante llevaba su cabello largo, y su barba sin rasurar. Su túnica el vestido interior, era de una pieza y sin costura; por lo mismo era de algún valor, y probablemente le había sido obsequiada por alguna de las mujeres que le "ministraban de sustancias". Sobre ésta llevaba el manto suelto y flotando. Este manto no era blanco, pero se ha dicho que emblanqueció durante la transfiguración. No era rojo, porque era el color militar; probablemente

era azul, porque el azul era entonces común; o bien, pudo haber sido simplemente blanco con rayas cafés. En cualquier caso, Jesús tenía en las cuatro esquinas de su manto, las franjas... El usó sandalias en sus pies, como se sabe por Juan el Bautista; y cuando viajaba de un lugar en lugar, sin duda llevaba un cinto en derredor de su cintura, llevando un bastón en su mano."

General de Altura y peso:

La mayoría de judíos fueron bastante pequeño en estatura, de piel clara, pero curtida del sol. La mayoría tenía el pelo negro o marrón, a nivel de los hombros en los hombres, largo en el caso de las mujeres, y los hombres llevaban barba.

Estructura de la familia:

El marido es el jefe espiritual y legal de la casa. Fue responsable de la alimentación, el alojamiento y la protección de la familia. Los niños fueron instruidos pronto para honrar a sus padres. Una familia judía vivía en base a estrictas reglas morales, sociales y religiosas. Los padres, los hijos solteros, y un hijo casado y su cónyuge a menudo todos viven bajo un mismo techo.

El papel de la mujer:

En el primer siglo de Israel, las mujeres eran considerados ciudadanos de segunda clase, similar a los esclavos. El hecho de que se les menciona como ávidos seguidores de Jesús es inusual - tanto que se le permitió seguir con sus discípulos, y es poco común que los autores de las biografías de Jesús mencionen

su presencia en absoluto. Las mujeres árabes, al lavar su ropa actualmente, van a los manantiales, corrientes de agua, piscinas o canales de riego. Sumergen su ropa, luego la sacan poniéndola sobre piedras planas, las cuales abundan en Palestina, la golpean con una cachiporra de medio metro de largo. Acarrear el agua en recipiente de piel de cabra Y tienen una vasija para enjuagar la ropa. Tarea es de las mujeres el ir a traer el agua de los pozos, y manantiales para los quehaceres hogareños.

En la actualidad lo ha en muchas partes en Oriente, de la misma manera que lo hace cuando los relatos del Génesis hablan de "*la hora de la tarde, la hora en que salen las mozas por agua*" (Gen. 24:11) - Las mujeres entrenan para este trabajo desde la niñez, pues Saúl y su siervo "*hallaron unas mozas que salían por agua*" (1 Sam. 9:11). El mejor tiempo para este trabajo era por la tarde, aun cuando algunas veces se hacía temprano por las mañanas. Cántaros de barro (Lam. 4:2), se usaban para este trabajo, los que tienen a veces una o dos asas.

La vida de Jesús de la familia:

José (el padre de Jesús) era un carpintero, por lo que su familia una parte de la clase media. María (la madre de Jesús) era un adolescente que fue "prometido" por sus padres a casarse con José (en el momento en que Jesús se consideró que se concibió milagrosamente). Después de su matrimonio y el nacimiento de Jesús, María y José tuvieron otros hijos también.

Conversación Diaria:

En las tierras anglosajonas raramente se menciona el nombre de Dios en las conversaciones diarias, excepto por los profanos. Pero entre los árabes de las tierras bíblicas, el nombre de Dios constantemente está en los labios de aquella gente. Una persona asombrada exclamará "Masahallah", es decir "Lo que ha hecho Dios" Que es la misma expresión usada hace siglos por Balaam (Núm. 23:23). Si a un hombre se le pregunta si espera hacer cierta cosa, contestará, "Si Dios quiere". Esta es la clase de contestación que recomienda Santiago en su Epístola (Sant. 4:1). Si se pone a un niño en tal forma que usted pueda admirarlo, la abuela dirá: "He aquí, la dádiva de Dios", palabras reminiscentes de la declaración del salmista, "He aquí, heredad de Jehová son los hijos" (Sal. 127:3). Cuando un agricultor saluda a Sus trabajadores les dice: "Dios sea con ustedes". Ellos contestarán, "Dios lo bendiga". Estos son algunos de los saludos usados hace siglos cuando Booz se acercó a sus trabajadores (Ruth 2:4) - Esas mismas expresiones, por supuesto pueden usarse tan frecuentemente que lleguen a perder su significado, y en los labios de gente insincera pronto pierden su valor. Pero esas conversaciones forman un gran contraste con las que se oyen entre los occidentales.

Desde los días de los patriarcas hasta los de los apóstoles, la conversación diaria entre los judíos incluye muchas referencias a la Deidad. Sin duda que había labios insinceros que pronunciaban el nombre de Dios descuidadamente, pero cuando esta costumbre practicada por gente de Dios. ¡Qué hermosa era! En el libro de

Ruth, existen muchos ejemplos de tales conversaciones. Uno de ellos es, cuando las amigas de Noemí exclamaron: "Bendito sea el Señor". (Ruth 4:14). Sería bueno que los cristianos modernos usaran el nombre de Dios en sus diarias conversaciones.

Uso de lenguaje figurado y expresiones exageradas. La manera oriental de hablar, frecuentemente es para registrar gráficamente que se quiere dar a entender, o quizá demostrarlo. Lucas nos da buen ejemplo en su relato de las experiencias de Pablo: "Descendió de Judea un profeta, llamado Agabo; y venido a nosotros, tomó el cinto de Pablo, y atándose los pies y las manos dijo: Esto dice el Espíritu Santo: Así atarán los judíos en Jerusalén al varón cuyo dueño es este cinto" (Hech. 21:10, 11).

Si Juan el Bautista hubiese hablado como algunos oradores de Occidente, hubiese dicho: "Vuestras pretensiones a la virtud y nacimiento, exceden grandemente vuestra práctica actual de la virtud". Siendo un oriental legítimo, él dijo: "Generación de víboras ¿quién os ha enseñado a huir de la ira que vendrá? Haced pues frutos dignos de arrepentimiento. Y no penséis decir dentro de vosotros. A Abraham tenemos por padre: porque yo os digo, que puede despertar hijos a Abraham aun de estas piedras" (Mat. 3:7-9)

El mucho uso de figuras en el idioma en la enseñanza y conversación hacen del libro un típico libro oriental.

Los orientales con frecuencia hacen declaraciones que para occidentales parecen exageraciones inmerecidas. Un hombre dirá otro: "Lo que te digo es cierto; si no, me corto el brazo o si no, dirá: "Te prometo esto, y si no cumplo mi promesa, me sacaré el ojo derecho". En aquellas tierras nadie soñará siquiera que tal resolución pueda llevarse al cabo. Esas expresiones simplemente quieren decir que el que las dice, es persona seria.

Los orientales pueden muy bien apreciar lo que Jesús daba a entender cuando decía: "Por tanto, si tu ojo derecho te fuere ocasión de caer, sácalo y échalo de ti: Y si tu mano derecha te fuere ocasión de caer, córtala y échala de ti" (Mat. 5:29, 30). Muchas de las expresiones de Jesús deben entenderse a la luz de las conversaciones diarias de su tiempo. Aquí se muestran algunos ejemplos: "Mas os digo, que más liviano trabajo es pasar un camello por el ojo de una aguja, que entrar un rico en el reino de Dios" (Mat. 19:24) -"Guías ciegos, que coláis el mosquito, mas tragáis el camello" (Mat. 23:24) "Y ¿Por qué miras la mota que está en el ojo de tu hermano, y no echas de ver la viga que está en tu ojo?" (Mat. 7:3). Al leer estos pasajes de la Escritura, los occidentales deben recordar el afecto de los orientales por la hipérbole. Tratando asuntos delicados en compañía mixta. Los que visitan Palestina de todas partes del mundo, con frecuencia se ofenden por la manera como en las diarias conversaciones de los nativos, se incluyen asuntos de los que nunca se hablaría en círculos cortesés occidentales. El oriental considera perfectamente propio hablar acerca de cualquiera cosa que sea natural en presencia de hombres, mujeres y niños. Y esto se hace en círculos sociales

refinados. Una mujer respetable de la Tierra Santa no puede entender por qué algunos críticos de la Biblia han condenado la mención de ciertos pasajes escriturales que tratan asuntos que parecen una sinrazón para los occidentales. La historia que se relata en Génesis de los detalles concernientes al nacimiento de los gemelos, Esaú y Jacob (Gen. 25:23-26), puede ser relatada en una asamblea en el Oriente, aun con más detalles, sin venir un sonrojo a ninguno de los presentes. Hace algunos cientos de años se hacía lo mismo en Inglaterra.

Marco Religioso

Los líderes judíos lucharon por la pureza de su creencia en un Dios en el rostro de los conflictos entre las religiones extranjeras. Sin embargo, al mismo tiempo, fragmentado en sectas repartidas en las variaciones de la ley judía.

El pueblo judío creía en un Dios (monoteísmo), que era invisible y no pudo ser retratado. Por el contrario, las culturas de su entorno creían en muchos dioses (politeísmo), que podría ser representado por imágenes o ídolos.

La tradición judía se centró en el día de reposo - el día comenzó el viernes al anochecer y terminó al atardecer del sábado. Sábado se inició con la oración, la iluminación de las velas por la esposa de la casa, seguido de una cena alegre viernes. Sábado fue considerado como un día de descanso y de culto, donde todo lo que uno hacía era en honor de Dios.

El pueblo judío fue en la búsqueda de un "Mesías" o salvador - que estaban esperando para el líder que Dios había prometido que, de acuerdo a su entendimiento, les traería una renovación espiritual y la libertad política de siglos de opresión extranjera, en la actualidad desde el Imperio Romano.

La cultura de Israel del siglo primero estaba muy interesado en lo sobrenatural , que era común que la gente cree en maldiciones y ser controlado por las supersticiones.

La festividad religiosa importante durante el año judío era la fiesta de la Pascua la misma que celebra la liberación del pueblo judío de su esclavitud en Egipto. Durante la Pascua, muchos Judíos que viajar a Jerusalén para celebrar en la ciudad santa. Por eso, Jesús y sus discípulos viajaron a Jerusalén para sus últimas cenas juntos , que estaban celebrando la Pascua. Esta es también la tradición que hizo que los Judíos tantos a estar presentes en Jerusalén en el momento del arresto de Jesús, juicio y crucifixión.

Marco para la Educación

Para el judío en el primer siglo, la religión, el derecho, la historia, la ética y la educación son inseparables. A través de ambos escritos (la Torá) y la ley oral (Mishná), la enseñanza se transmite de generación en generación. Rabino (profesores) y las sinagogas fueron aspectos de gran prestigio en la sociedad.

El Imperio Romano se nutría de sincretismo - tratando de que todas las personas (en griego, sirio, egipcio, Judío, etc) mantuviesen sus propias tradiciones y filosofías, y sin embargo, ver a todos bajo una perspectiva general romana.

La educación judía hizo hincapié en la ley, la ética y la historia con el fin de una vida recta y moral. En contraste, el sistema educativo griego llamado "gimnasio", enfatizó la ciencia, las artes, la lingüística y la formación corporal.

La mayoría de los ciudadanos romanos se vieron influidos por las enseñanzas de los distintos sistemas filosóficos, las dos principales filosofías de la época es el estoicismo y el cinismo.

Para los judíos, la "Torá", traducida como "ley" era la fuente de todo aprendizaje - la religión, la historia y la ética. La Torá incluye los cinco primeros libros de la Biblia moderna (Génesis, Éxodo, Levítico, Números y Deuteronomio)

La "sinagoga", traducida como "casa de reunión" era el lugar judío de la adoración y la educación.

Los muchachos judíos comienzan la educación formal a la edad de 5, para aprender a leer y escribir. A los 10 años, los niños que empiezan a aprender la ley judía. La educación formal se completó a los 18 años. Las mujeres aprendían en su casa con sus madres o con otras mujeres. Los jóvenes fueron educados por un rabino (maestro) de la sinagoga local.

Los hombres jóvenes, que buscan la educación superior como "escribas" o doctores de la ley, podrían estudiar una amplia gama de temas con una motivación religiosa en la mente.

Al más alto nivel de la educación, era convertirse en un discípulo, a menudo el aprendizaje a través de discusiones y actividades diarias. Estos hombres eran conocidos de acuerdo a quienes fueron sus maestros de a escuela.

2.2.2 Jesús en el cristianismo

¿Significado de Cristo?

La palabra "Cristo" es la traducción griega del término hebreo מָשִׁיחַ (trasliterado *māšîaḥ* o /mashiach/), 'mesías', que significa 'ungido'.

¿Qué es un cristiano?

El Diccionario Webster define a un cristiano como "una persona que se precia de creer en Jesús como el Cristo, o en la religión basada en la enseñanza de Jesús." Aunque éste es un buen punto de partida para entender quien es un Cristiano.

El cristianismo como religión

El cristianismo es una religión monoteísta, basada en la vida y enseñanzas atribuidas a Jesús de Nazaret, presentadas en el canon bíblico y otras escrituras del Nuevo Testamento. Los cristianos creen que Jesús es el hijo de Dios, así

como el Mesías (o Cristo) profetizado en el Antiguo Testamento, que murió para la redención de los pecados del género humano, y que resucitó tres días después de su muerte.

Algunos de los escritos sagrados cristianos son compartidos con el judaísmo. El Tanaj constituye, junto con la Biblia Septuaginta (más antigua que el Tanaj en su forma actual), la base y la fuente para el Antiguo Testamento de las diferentes Biblias cristianas. Por este motivo el cristianismo es considerado una religión abrahámica, junto con el judaísmo y con el islam.

Sus inicios datan de la primera mitad del Siglo I de la Era Cristiana. (Ya desde el siglo XX, algunos estudiosos no toman como fecha incontrovertible el año 33 d.C. para la muerte de Jesucristo. Sugieren que hay un desfase de 4 a 8 años entre el inicio del cómputo de la Era cristiana y la fecha precisa del nacimiento de Jesús de Nazaret, llamado Cristo. Y en adición a esto, no hay clara certeza ni consenso entre estos autores de que éste haya muerto a la edad de 33 años, tal como algunos textos bíblicos parecen mostrar. Confróntese al respecto *Jn 2:20*, *Jn 8:57* y *Lc 3:23*) En sus primeras décadas, el cristianismo era considerado como una doctrina sectaria más entre las tradiciones judías e israelitas, al igual que otros cuerpos de ideas y creencias de esa parte del mundo. Desde que el cristianismo se convirtió en la religión oficial del Imperio romano en el siglo IV, ha influido de manera significativa en la cultura occidental y en muchas otras.

2.2.3 Jesús en otras religiones

Cristo en el protestantismo

Solo Cristo. Este lema define el origen y el objeto central de la fe cristiana. Los protestantes desde sus comienzos se opusieron a exaltar cualquier cosa que no fuera la suficiencia de Cristo. Ningún ritual religioso, institución o individuo puede ni debe ser motivo de confianza sino el mismo Cristo. Ningún proyecto, visión o necesidad debe competir por el lugar primario de Cristo en la iglesia. Ninguna filosofía, ideal o argumento debe ser predicado en la iglesia que no exalte a Cristo y su muerte en la cruz por el pecado de los hombres. El protestante fundamenta su fe en Cristo, no fe en la fe, o en las oraciones, o en la iglesia, en los líderes o en las instituciones. Solo Cristo es digno de confianza pues Él es el único salvador y el autor y consumidor de nuestra fe. Solo en Él estamos completos. Este concepto cristocéntrico va más allá de barreras religiosas, consiste en un estilo de vida que lo asume (a Cristo) como el único modelo de vida del hombre, y su objetivo es el alcanzar el nivel de santidad más cercano a dicho modelo.

La palabra «cristocéntrico» para la iglesia protestante, significa que en todo hijo de Dios Cristo es el centro de su vida; que Cristo es la figura central y artífice de la existencia de la iglesia; que Cristo es el centro de la fe de todo hijo de Dios, etc. Todo eso claramente da a entender que Cristo es la razón de nuestro ser, que a Él debe ser la adoración. Que si es aplicado correctamente, ese concepto conduce a la persona a ver al salvador como aquel a quien se debe imitar en su santidad,

mansedumbre y aborrecimiento del mal. Se enseña que el genuino cristocéntrico no necesita que se le recuerde que la ley divina debe ser guardada por amor como dice I Juan 5:3, y no lo necesita porque la virtud de Cristo está en su corazón, la cual le capacita para guardarla. A la persona cristocéntrica no es necesario recordarle que matar, robar transgredir el sábado, no diezmar y otros, son pecados, sencillamente porque con Cristo en su corazón no hay cabida para ningún tipo de desobediencia. Así mismo, el genuino cristocéntrico no siente atracción hacia las prácticas del mundo. El genuino cristocéntrico no busca excusas «maduras» de las cuales valerse para imitar al mundo en sus prácticas.

Hinduismo

"Jesús es una figura muy respetada en el Hinduismo", le dijo a BBC Mundo el vocero en España de la Sociedad Internacional para la Conciencia de Krishna, Juan Carlos Ramchandani, cuyo nombre hindú es Krishna Kripa Dasa.

De acuerdo con el sacerdote de la tradición Vaishnava, en una de las escrituras sagradas del Hinduismo, el Bhavyshya Purana (que data de hace 3.000 años aproximadamente), se anuncia el nacimiento de Jesús con el nombre de Isha.

"Esta escritura predice que va a llegar un enviado de Dios, llamado avatar. En sánscrito significa aquel que desciende, es decir, que desciende del mundo espiritual al mundo material con un mensaje divino, de amor y de paz".

El hindú practicante, ya sea de origen asiático u occidental, siempre va a tener un respeto hacia la figura de Jesús como un maestro. Juan Carlos Ramchandani, Sociedad Internacional para la Conciencia de Krishna.

De acuerdo con Ramchandani, muchas de las enseñanzas del Cristianismo tienen influencia de la tradición hindú: amar al prójimo, servirle al semejante, actuar sin violencia.

"El hindú practicante, ya sea de origen asiático u occidental, siempre va a tener un respeto hacia la figura de Jesús como un maestro, un ser iluminado".

José Luis Meza, profesor de la Facultad de Teología de la Universidad Javeriana de Colombia, le explicó a BBC Mundo que hay una corriente de pensamiento dentro del Hinduismo que encuentra paralelismos entre Jesús e Ishwara, uno de los múltiples nombres de Dios en el Hinduismo.

"Los hinduistas parten del principio de que es demasiado ingenuo pensar que Dios se ha revelado una única vez, a través de un único personaje y a un solo pueblo. Por eso, lo común, para ellos, es que Dios se esté revelando en distintas formas y continuamente", señaló el experto.

Budismo

"Para muchos budistas, Jesús fue un ser iluminado, un gran maestro." Yo siento a Jesús más cerca por su humanidad; no lo veo como un dios. Su mensaje de amor me acerca a él, pero si lo veo como un dios, su figura se hace tan lejana que

jamás lo podré imitar", le dijo a BBC Mundo, José Castelao, reverendo Toan Sunim del templo Zen de la Ciudad de México.

Las enseñanzas del Budismo, cuyo fundador fue Siddhartha Gautama (el Buda), se difundieron en India 500 años antes del nacimiento de Jesús.

"Cuando al Buda le preguntaban sobre Dios o sobre dioses, guardaba silencio. No está en el hombre la capacidad de entender la existencia o no de un dios. El problema del Budismo es cómo reducir nuestro sufrimiento por un lado y cómo desarrollar sabiduría por el otro", explicó Castelao.

A estos individuos se les conoce como Budas o Bodhisattvas, es decir, seres despiertos, héroes o guerreros espirituales. Tony Karam, Casa del Tibet

En el Budismo, existen personas como Jesús que, en el proceso de "despertar", han logrado cultivar excepcionales capacidades mentales, una gran sabiduría y profundos sentimientos de amor y de compasión hacia el prójimo.

"A estos individuos se les conoce como Budas o Bodhisattvas, es decir, seres despiertos, héroes o guerreros espirituales", le explicó a BBC Mundo, Tony Karam, director de la Casa del Tibet de México.

De acuerdo con el especialista en estudios budistas, el Dalai Lama, líder espiritual del budismo tibetano, asegura que "contemplar a Jesús de Nazaret bajo la óptica de estos modelos humanos nos ayudaría a entender su naturaleza".

Judaísmo

La tradición judía subraya que Jesús fue nació, vivió y murió como judío. En la visión monoteísta judía es imposible que una persona sea sinónimo de Dios.

"Jesús es percibido como un maestro y un rabino", le dijo a BBC Mundo, Marcelo Polakoff, presidente de la Asamblea Rabínica Latinoamericana.

"Lo que plantea una diferencia entre el Judaísmo y el Cristianismo tiene que ver no con la figura de Jesús en el sentido histórico, sino con la idea de Jesús como un mesías. Compartimos la idea de Jesús, pero diferimos en la idea de Cristo", señaló el rabino. Marcelo Polakoff, Asamblea Rabínica Latinoamericana.

En el Judaísmo, Jesús no es considerado el Mesías porque las expectativas que planteaban los profetas para la llegada del Mesías no se vieron realizadas, según le explicó a BBC Mundo, Gustavo Kraselnik, vocero de la Congregación Kol Shearith Israel de Panamá.

"Lo que sabemos del Jesús histórico es relativamente poco", indicó el rabino Kraselnik. *"Es difícil de precisar lo que dijo o lo que hizo el Jesús histórico. Si tomamos los relatos del Nuevo Testamento, vemos que muchas de sus enseñanzas coinciden con las que habían manifestado algunos de los fariseos más prominentes de su tiempo".*

Jesús tampoco es considerado un profeta para los judíos, pues la profecía terminó 400 años antes de la época de Jesús. "El último profeta, en la tradición judía, fue Malaquías", indicó Polakoff.

Islamismo

En el Islam, Jesús (Isa en árabe) es considerado -como Abraham, Moisés, Muhamad- uno de los más grandes profetas de la humanidad.

"Jesús, la paz esté con él, fue el hijo de María y no de Dios", le enfatizó a BBC Mundo Muhammadali Ibrahim Bokhari, supervisor general de la Asociación de la Liga Mundial Musulmana, desde Caracas.

"Creemos que Jesús fue un siervo de Dios, igual que creemos que su madre fue una santa sierva de Dios. Ninguno de los dos son socios de Dios en la administración del Universo", acotó.

Existen varios epítetos para nombrar a Jesús, la paz sea con él: Espíritu de la santidad, El Ungido. Hashim Cabrera, Junta Islámica

En el Islam, Jesús no es visto como un intercesor ante Dios. Fue un ser humano a quien -de acuerdo con esta religión- no se le reza ni se le pide nada.

"Jesús es mencionado abundantemente en diferentes suras o capítulos del Corán (libro sagrado del Islam que le fue revelado al profeta Muhamad seis siglos después del nacimiento de Jesús)", le dijo a BBC Mundo Hashim Cabrera, miembro de la Junta Islámica de España.

"Existen varios epítetos para nombrar a Jesús: Espíritu de la santidad, El Ungido", indicó Cabrera. En el Corán, se reconoce la habilidad de Jesús para hacer milagros.

2.2.4 El cristianismo en Ecuador

El Cristianismo, como movimiento espiritual, se sistematiza, organiza y desarrolla hasta convertirse en institución. Tras casi trescientos años de vivencia clandestina, en el siglo IV, el Emperador Constantino lo implanta como "religión oficial" del Imperio, y desde entonces funciona como Iglesia. Nunca conoció la uniformidad, pues en su seno subsistieron corrientes ligadas a la diversidad del pensamiento greco romano. En el siglo XI se produce el primer fraccionamiento serio, cuando Roma se separa definitiva, orgánica y doctrinalmente de los patriarcados históricos. A comienzos del siglo XVI surgen otros planteamientos teológicos con los reformadores Martín Lutero, Juan Calvino y Tomás Cranmer, lo que llevó a una ruptura subsecuente. Desde entonces el Cristianismo existe claramente definido en tres ramas auténticas: Ortodoxia, Romanismo, y Protestantismo.

Entre los siglos XV y XVI, esas ramas se trasladan al continente americano. La Iglesia Católica se afianza en lugares conquistados por España y Portugal (América del Sur, Caribe, México y Centroamérica). La Iglesia Protestante se asienta en los Estados Unidos, Canadá y sectores del Caribe. La Ortodoxia tiene

asiento físico únicamente en el territorio de Alaska, pues era parte integral del Imperio Ruso, hasta el siglo XIX. En el siglo XVIII el protestantismo norteamericano da lugar a múltiples opciones evangélicas, mientras el catolicismo retuvo su unidad estructural. Antes de la llegada de los europeos “cristianos”, la población aborígen de lo que hoy es Ecuador tuvo sus propias religiones desde tiempos inmemoriales, relacionadas con la naturaleza y el ciclo agrícola. En la Amazonía, sus teologías dicen relación con los ríos y el agua. Durante el Incario, estas religiones subsistieron, aunque se asimiló el culto de los vencedores. En los poblados norandinos se balancea el culto al Inti, con el culto a la Quilla.

El sui géneris Cristianismo de los conquistadores ibéricos se forjó en el enfrentamiento contra “moros y judíos”. Surgió así en España, a partir del siglo XV, un Cristianismo discriminador y excluyente que, comenzando como intolerancia gradual contra los semitas, devino en feroz persecución contra los conversos, hasta culminar en una abierta persecución racial. Esta era justificada y consagrada por los “Estatutos de Limpieza de Sangre”.

En nuestro continente el mestizaje impidió la separación racial y religiosa. Más bien se operó el sincretismo religioso manifiesto en devociones y cultos a estatuas, monigotes y santones, bajo el calificativo de “religiosidad popular”. Buena parte de las antiguas divinidades adquirieron nombres e imágenes de santos. El culto a la Quilla se camufló con advocaciones a Santa María Virgen; y en el ritual del Corpus Christi subyace el Inti Raymi, en todo su esplendor.

Durante la Colonia, la unión entre la fe cristiana y el Imperio Español fue indiscutible, y de mutuo beneficio. La Conquista se había justificado para extender la fe cristiana como el único medio para la salvación de la persona. La Iglesia imperial defendía y legitimaba el poder colonial. Las ofensas contra la religión eran crímenes de orden penal y civil. Pese a todas las precauciones, en Guamate, Provincia del Chimborazo, la Inquisición registra el primer linchamiento contra un protestante, el 29-jun-1565, por cuanto el sistema jurídico imperante perseguía a delincuentes, revoltosos y disidentes del oficialismo teológico con igual fervor. Al mismo tiempo, se imponía y defendía por todos los medios la única religión “verdadera”.

A principios del siglo XIX llegaron al Ecuador, los primeros predicadores no católicos, provenientes de Inglaterra y los Estados Unidos. Los unos como militares, los otros como colportores. Originarios de naciones donde ya imperaba la libertad de cultos, veían en América Latina, la posibilidad de extender sus beneficios democráticos. Su tarea fue difícil, porque enfrentaban no sólo al clero sino también a la autoridad civil: predicar y profesar otra “religión” era un crimen contra la majestad del Rey y contra la naturaleza del Estado. La independencia política ecuatoriana, a partir de 1820 trajo como consecuencia la distribución masiva de las Santas Escrituras --sin comentarios-- y la organización de las sociedades bíblicas. Dos escuelas elementales (una anglicana y otra metodista) funcionaron en Guayaquil hasta finales de siglo.

Hacia 1895, la Revolución Alfariata expone al Estado la opción del laicismo, con la determinación de implantar una clara separación entre Estado e Iglesia. Utilizando los dictámenes del Patronato, el Estado retuvo control sobre las instituciones católicas que funcionaban en su territorio, sin calificarla como religión oficial. La Ley de Cultos de 1904 implantó serias dificultades a la práctica del romanismo, prohibió la apertura de conventos y noviciados y expulsó por decenas a frailes extranjeros revoltosos. Empero --en un proceso viciado, pendular y retrógrado-- en 1937 se firma un Modus Vivendi entre la República y el Estado Vaticano. En él se hace una jugosa compensación económica al catolicismo criollo, mientras se le restauran antiguos privilegios.

Las tímidas misiones protestantes de principios de siglo permitieron auxiliar al Estado en el establecimiento del sistema laico de educación pública. Con creciente influencia, el ingreso masivo del protestantismo al Ecuador, se experimentó, sobre todo, en los años sesenta del siglo XX. Algunas de esas nuevas comunidades llegaron como misiones agresivas directamente de los EE.UU., por desgracia canonizando el american way of life. En medio del fervor socialista y pre-revolucionario de esos años, y con la prédica creciente de una teología liberacionista y cuestionadora en lugar del catolicismo tradicional, amplios sectores políticos y religiosos progresistas miraron al incipiente protestantismo como una mal disimulada penetración reaccionaria del imperialismo norteamericano. Cuando las iglesias protestantes históricas hacen causa común con la aspiración de cambio revolucionario exigido por los creyentes en América

Latina, y cuando sus pastores y obispos son calumniados, perseguidos, expulsados, encarcelados, torturados, desaparecidos o fusilados, se supera la inicial desconfianza, y las iglesias minoritarias experimentan un crecimiento explosivo e irreversible. Como una aparente señal de madurez, en los años ochenta, el Ecuador abrió sus puertas a una avalancha de religiones completamente ajenas al Cristianismo, especialmente procedentes del oriente medio y extremo.

Gracias a estos cambios estructurales, todas las constituciones políticas del siglo XX han desechado en Ecuador la vigencia de religión oficial alguna. En diverso grado han ratificado la libertad de cultos. Debido a la controversia suscitada entre quienes afirman que la Ley de

Cultos imperante en la República es la de 1904 o la de 1937, desde enero del 2000 existe un Reglamento que rige para la práctica de la libertad religiosa en la República del Ecuador.

CAPITULO III

TEORIA AUDIOVISUAL

3.1 CONCEPTOS GENERALES

3.1.1 ¿Qué es la animación?

Animación, según la real academia de la lengua se define como la acción y efecto de animar o animarse pero este concepto no responde completamente a la pregunta ¿que es realmente animación?, Animación es el proceso mediante el cual se da movimiento a objetos, imágenes, personas o dibujos estáticos. Esto se logra capturando cada pequeño movimiento que compone la acción que se quiere representar; en otras palabras, animación se refiere a la grabación de cualquier imagen que va a través de cambios en el tiempo para retratar la ilusión de movimiento. En un principio, se comenzó por hacer animaciones a blanco y

negro, ya que la televisión tenía estas características y solían hacerlas imagen por imagen y dibujo por dibujo manualmente. Se empezaron hacer caricaturas con este modo de trabajar a mediados del siglo XX, pocos años después de la invención de la televisión. Después, con la llegada del cine y con la invención de la televisión a colores y la transmisión de películas a color, el ámbito de la animación, no se quedó atrás. Y surgió la técnica de animación usando acetatos pintados con acrílicos, sobre fondos antes realizados, para una mejor realización. Esta técnica fue usada por primera vez por Walt Disney en la película de Blanca Nieves en 1937.

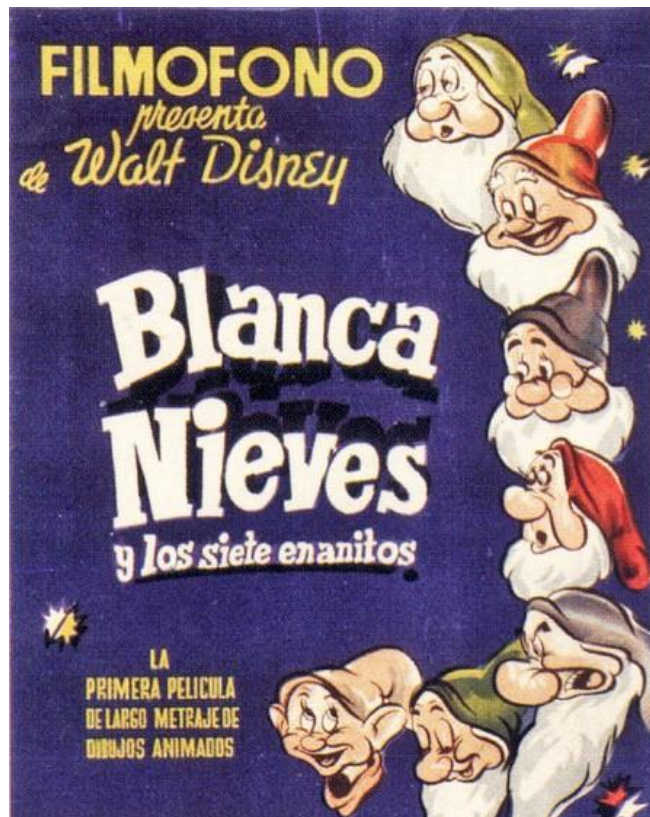


Figura III. 1: Afiche: Primer largometraje de dibujos animados

Fuente: www.fotos.org

Esta técnica fue usada por mucho tiempo para hacer todo tipo de animaciones, tanto para películas como caricaturas en todos los géneros y en la mayoría de los países en el mundo. Actualmente, gracias al avance de la tecnología se han podido hacer animaciones por computadora en 2D y 3D que antes era prácticamente imposible con los recursos que tenían. La calidad de la animación ha mejorado mucho debido a las herramientas y medios que se han desarrollado actualmente. Es por eso que se ve, actualmente películas en 3D que son elaboradas en computadora, que fue un gran paso en el ámbito de la animación.

Antes, ya se usaban muchos medios tanto electrónicos como tecnológicos, para hacer efectos especiales en películas y programas de televisión, pero se aprovechó toda esta tecnología, para mejorar la realización tanto en animaciones como en videojuegos. A finales del siglo XX, la tecnología era muy avanzada y las computadoras y los software muy útiles.

En ese tiempo empezó a entrar en el medio, el mundo de la 3era Dimensión por computadora y todo lo relacionado con la realidad virtual. Esto se empezó a notar mas en videojuegos, como Nintendo, Play Station, y actualmente X-Box y juegos de computadoras, En 1996 la empresa Pixar, que se unió con Walt Disney saco la primera película 100% animación en 3D por computadora y se llamó: Toy Story.

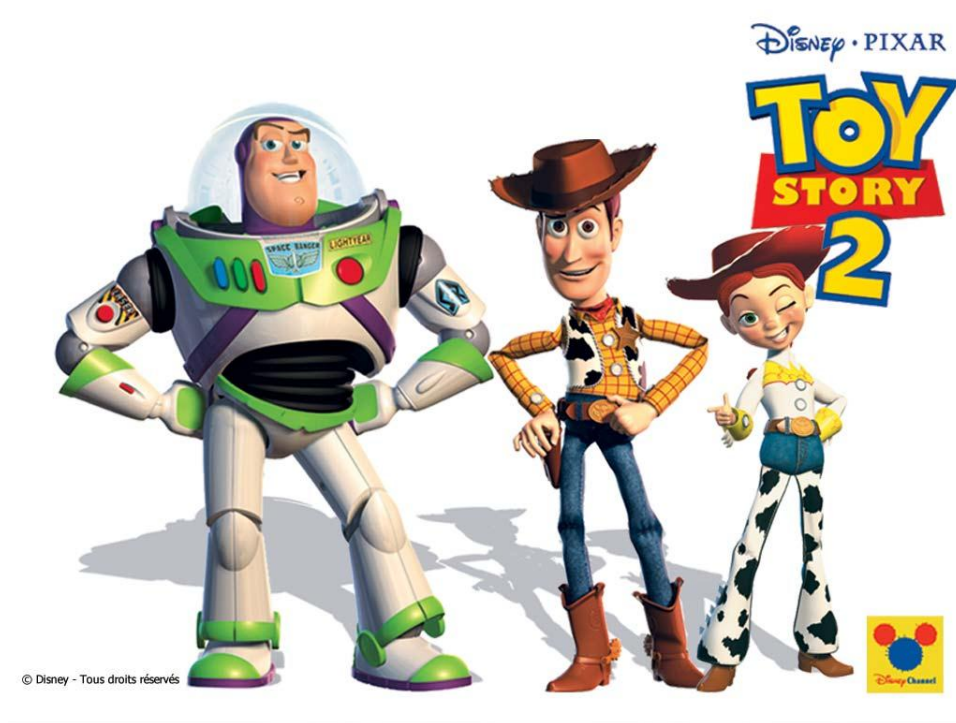


Figura III. 2: Toy Story. Primer Largometraje en 3d

Fuente: <http://www.gratistodo.com>

A partir de ahí han surgido otras empresas que se han dedicado a sacar películas en 3D y Pixar ya siguió por ese camino. Ahora, la animación ha tomado un nuevo rumbo, aunque las tecnologías, antes usadas, siguen siendo útiles, gracias a la tecnología se ha podido llegar a hacer animaciones impresionantes, con una simulación de la realidad increíble.

Ejemplo, si se quiere animar a un personaje caminando mediante una serie de dibujos sobre papel entonces se tiene que dibujar al personaje en su acción inicial, cambiar al siguiente dibujo que sería el personaje levantando una pierna, y así consecutivamente como se muestra a continuación.

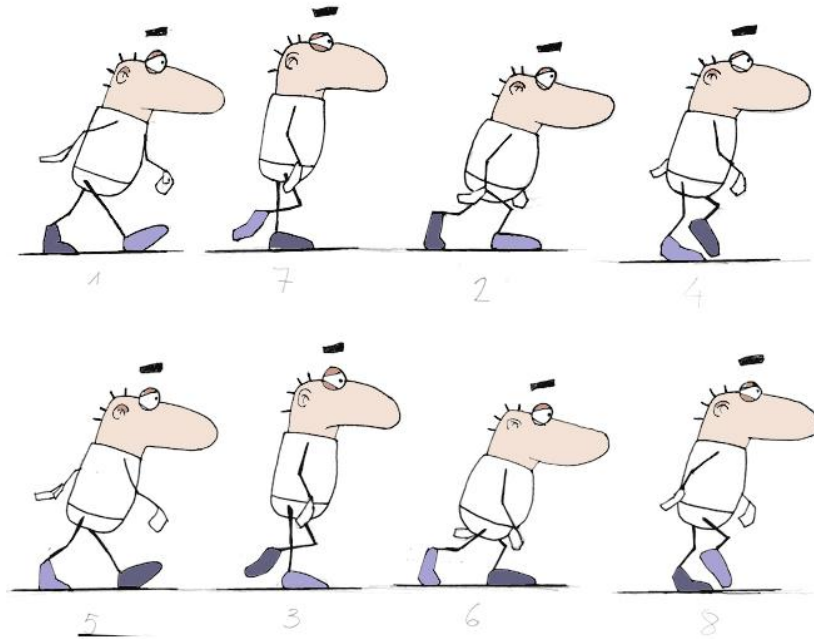


Figura III. 3: Caminata base de animación

Fuente: <http://www.foro3d.com>

3.1.2 Tipos de Animación

a) Stop-Motion: Se conoce como stop-motion a la animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se emplea la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro" (frame a frame). Este tipo de animación es recurrente en películas y cortometrajes, principalmente en el trabajo realizado por Tim Burton.



Figura III. 4: Tim Burton , esculturas de Pesadilla antes de Navidad

Fuente: <http://katmou.wordpress.com>

Existen dos grupos de animaciones stop-motion: la animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso de la filmación.

En cambio el go-motion es una variante de la animación por "stop motion" ya que aplica un sistema de control a los muñecos (animatronic) a los cuales se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a

fotograma. Como resultado se produce un "efecto de blur" sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo.

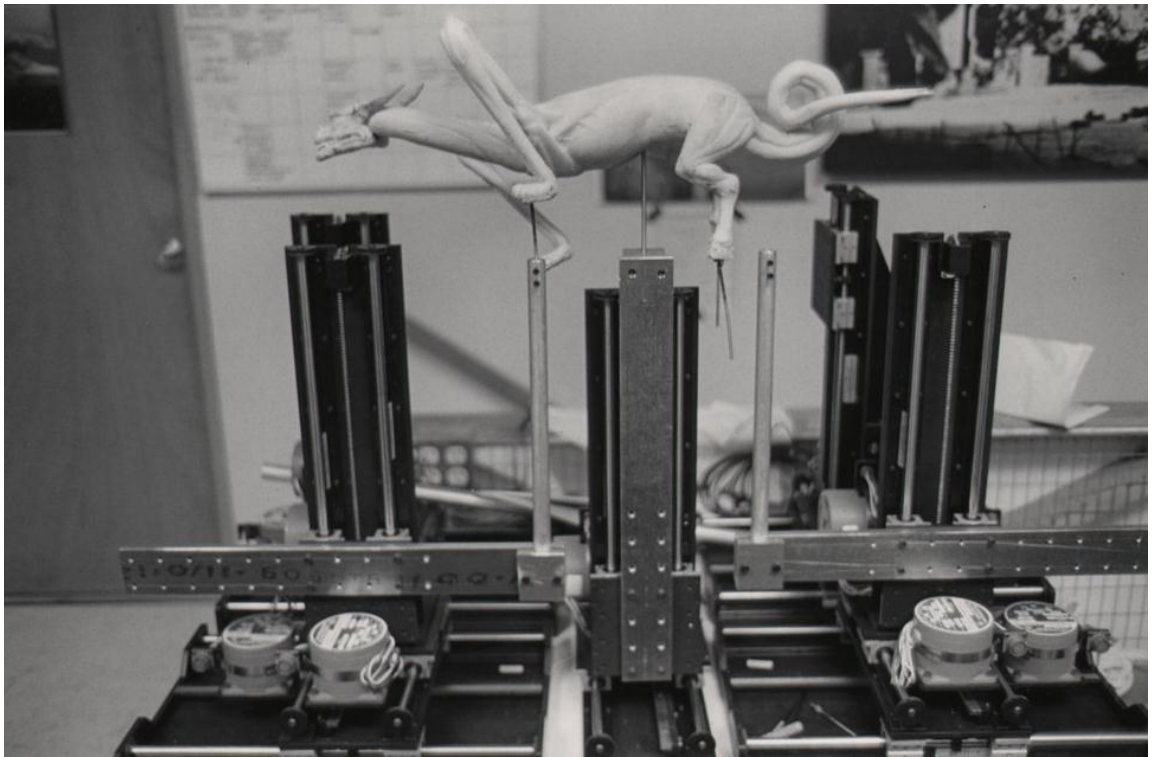


Figura III. 5: Sistema go-motion con un modelo primigenio

Fuente: <http://puppetsandclay.blogspot.com>

b) Cut-Out: También conocido en español como “animación de recortes”, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y remplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.



Figura III. 6: Ejemplo de la técnica Cut-out

Fuente: <http://www.marlowetheatre.com>

c) Pixilación: Es la técnica de animación en la que las personas se convierten en los "objetos" que se animan. A través de la pixilación se pueden lograr efectos asombrosos y divertidos. Se puede conseguir que las personas se deslicen por el suelo sin moverse, que sus cabelleras crezcan rápidamente o que vuelen por los aires.





Figura III. 7: Merav Nathan, Yuval Nathan, Oren Lavie, *Pixilación*, Israel, 2008

Fuente: <http://miquetesdepa.blogspot.com>

Una de las primeras personas en utilizar esta técnica fue Norman Mc Laren , quien en la Office National du Film du Canada produjo cortos muy importantes como Vecinos y La silla .

d) Rotoscopía: Basada en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney algunas escenas de “Blanca nieves”, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

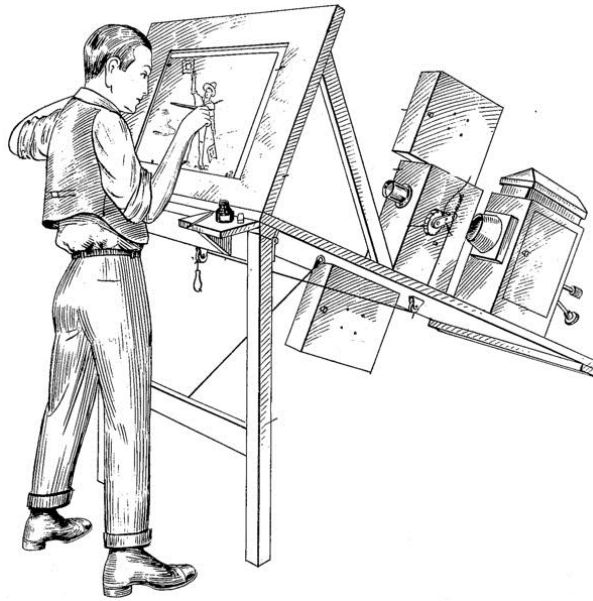


Figura III. 8: Técnica de Rotoscopía

Fuente:<http://www.dipity.com>

3.1.3 Características de la animación

La animación tiene varias características, éstas se determinan debido a la idea, realización y el tipo de animación que se quiere hacer. Dentro de las animaciones hay que tomar en cuenta, como característica externa, la calidad de la misma, hay que definir cuantas imágenes por segundo se quieren. Con respecto a las características internas de la animación se deben tomar en cuenta: la aceleración y desaceleración, el tiempo y movimiento, la acción y reacción, la anticipación y la secuencia misma.

Una animación está hecha a base de una secuencia de dibujos, que pueden ser cientos, miles e incluso millones dependiendo del tiempo y la calidad que se

desea. Al ser transmitida la animación y pasar en secuencia las imágenes, lo que se ve es una imagen tras otra, pero al ser pasada con una velocidad adecuada, el ojo ve la secuencia de la animación y la mente en conjunto con la imaginación componen una secuencia, es por eso que al ver una animación se ve una secuencia, pero realmente se ve una imagen tras otra. A esto le sumas voces, música, audio y se logra una verdadera animación sin ser demasiadas ni muy pocas. Para esto se tiene que considerar un número adecuado, ya que entre más imágenes por segundo, es mejor la animación, pero no pueden ser demasiadas, ya que el ojo no percibirá todas y se perderá la secuencia del video.

En cuanto a las características internas de la animación lo primero hay que tener en cuenta es: la aceleración y la desaceleración. Estos factores son muy importantes dentro de la animación, ya que de esto depende el realismo que se le dará a la secuencia. Hay que tomar en cuenta que la animación es la exageración de las cosas reales. Ni el movimiento real, ni el animado nunca es lineal, sino que empieza poco a poco la aceleración, luego aumenta y antes de terminar se detiene. Esto se llama “Ease In” esto es aceleración para empezar el movimiento y “Ease Out”, desaceleración para terminar el movimiento. De esto depende en gran parte que la animación sea real. Todos los elementos que se muevan dentro de la animación deben de tener en cuenta estos dos aspectos.

El Movimiento y Tiempo, el movimiento es muy importante dentro de la animación. En todas las animaciones hay movimiento, pero hay que saber darle el tiempo al movimiento de cada cosa o personaje que se quiere mover. No es el mismo

tiempo o las mismas imágenes para hacer una animación de una persona que esté caminando a una que esté corriendo. Esto dependerá de la acción que hace cada personaje dentro de la animación.

Las cuatro características: aceleración, movimiento, acción y reacción están muy relacionadas entre sí. Esto es lo que le da el sentido a la animación, que las cosas y los personajes se muevan y hagan acciones dentro de un escenario, con el fin de dar un mensaje al espectador. Esto es a lo que se refiere con la secuencia misma de la animación.

3.1.4 Principios de Animación

Los 12 principios para la animación fueron creados en los años 30 por animadores en los Estudios de Walt Disney. Se trata de una serie de reglas básicas de animación que se utilizaron como base creativa y de producción de dibujos animados en aquella época.

Estos principios ayudaron a que el oficio de la animación pasara de ser algo novedoso a ser una forma de arte. Fueron aplicados inicialmente a los clásicos animados de Disney, como Blanca nieves, en 1937, Pinocho y Fantasía, en el 40, Dumbo, en el 41 y Bambi, en 1942.

Estos principios hoy siguen funcionando, ayudan a crear personajes y situaciones más creíbles, proporcionan sensación de realidad. Para 3D estos principios se han tenido que reinterpretar y expandir, incluso se han tenido que añadir algunos principios adicionales que den soporte a los nuevos estilos y técnicas utilizados en

la animación. Esto es porque en los años 30, el estilo dominante era la animación narrativa cartoon pose a pose. Durante este tiempo, las técnicas y los estilos de la animación han cambiado enormemente.



Figura III. 9: Los legendarios animadores de Pixar conocidos como los nueve ancianos

Fuente: <http://mysocalledanimatedlife.blogspot.com>

Los 12 principios han evolucionado para adaptarse a la animación 3d:

Encoger y Estirar (Squash and Stretch)

La exageración, la deformación de los cuerpos flexibles. Sirve para lograr un efecto más cómico o bien más dramático. El estiramiento muchas veces se relaciona con la velocidad y la inercia.

Anticipación (Anticipation)

Se anticipan los movimientos, esto guía la mirada del espectador. Anuncia sorpresa. Se verán tres pasos: Anticipación (nos prepara para la acción); la acción en sí misma y la reacción (recuperación, término de la acción).

Puesta en escena (Staging)

Representación de una idea. Con este principio se traduce las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes se define la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción – reacción, son dos ejemplos.

Acción directa y Pose a pose (Straight ahead action and Pose-to-pose)

Éstas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa se crea una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose se desglosa los movimientos en series estructuradas de poses clave.

La acción directa se distingue por la fluidez del movimiento, proporciona un look fresco y suelto. Influye la creatividad.

En la acción pose a pose se desarrolla un planteamiento inicial, es una animación más controlada que viene determinada por el número de poses y las poses intermedias. Se pueden mezclar estas dos técnicas.

Acción continuada y Superpuesta

Estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso.

En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje.

En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje.

En la animación 3D se utiliza mucho la acción continuada, por ejemplo en las simulaciones dinámicas de la ropa o el pelo.

Frenadas y Arrancadas (Ease in and Out on slow in and out)

Acelerar el centro de la acción mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.

Arcos (Arcs)

Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le esta dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas.

Acción secundaria (Secondary action)

Pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. Son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe estar más marcada que la acción principal.

Sentido del tiempo (Timing)

Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Las interrupciones en los movimientos. Aquí se define también el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños.

Exageración (Exaggeration)

Acentuar una acción, creando puntos de interés.

Personalidad (Acting)

Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.

3.1.5 Técnicas de Animación

A continuación se muestra algunas técnicas que se utilizan en la animación tradicional son la animación en acetatos (cel animation), la animación basada en cuadros (flipbook animation) y la animación en sprite.



Figura III. 10: Animación basada en cuadros

Fuente: <http://nextstohappiness.wordpress.com>

Animación Basada en Cuadros

Este tipo de animación basada en cuadros es una de las más utilizadas. Una película contiene 24 cuadros por segundo generalmente, las caricaturas tienen solamente 12. Para hacer una secuencia, se van filmando las imágenes cuadro por cuadro y luego estos se unen para formar la animación. Es posible formar bibliotecas de movimientos de cada parte del cuerpo de la animación para de esta forma combinarlas y hacer animaciones diferentes.

Animación Basada en Sprites

La animación en Sprites se refiere a animaciones de objetos sobre fondos estáticos, es decir, lo que cambia son los personajes. Esta técnica es aplicada en los videojuegos. Al pasar el tiempo, se han creado nuevas técnicas como key framing, rotoscopiado, motion control y wavelets.

Key Framming

Se refiere a establecer posiciones en puntos específicos de tiempo en una animación y la parte intermedia la obtiene la computadora por medio de interpolación matemática. Es necesario hacer un key frame para cada control en cada nivel de la jerarquía del modelo.

Rotoscopiado

Este consiste en una forma más elaborada de key framing. En este caso se obtienen la posición y el ángulo de los puntos clave de imágenes reales y se trata de hacer converger los modelos en computadora con ellos.

Motion Control

Esta técnica es muy utilizada en la actualidad, sobre todo en sets virtuales y en el cine. Consiste en obtener posiciones clave de manera automática a partir de un actor real por medio de dispositivos que se conectan a su cuerpo. El primer modelo importante utilizando esta técnica fue Sexy Robot en 1985 creado por Robert Abel & Associates.

Wavelets

Wavelets significa “pequeñas ondulaciones”. Esta técnica permite que en una sola imagen se compriman una gran cantidad de datos para que al acercarse a ella, se vayan viendo los detalles. Por ejemplo, con esta técnica es posible que al irse acercando a una planta, se vayan viendo las ramas, las hojas y todos los detalles necesarios. Esto no es posible lograrlo con una imagen normal, ya que si se acerca a ella, solo se verá cada vez más distorsionada. La técnica de los Wavelets fue utilizada en la realización de la película Bichos (Bugs) de Pixar.

3.2 LA TERCERA DIMENSIÓN

3.2.1 Qué es la animación 3d

La animación 3D (o animación realizada por ordenador) se refiere a trabajos de arte gráfico que son creados con ayuda de computadoras y programas especiales. En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichas animaciones, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos tridimensionales.

La animación 3D difiere de la animación tradicional principalmente por la forma en que ha sido generada. Este tipo de animaciones se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas

en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla, imprimirla en papel, etc.



Figura III. 11: “Brave” Película con animación 3d realizada en PRESTO

Fuente: <http://clasicosdisney.blogspot.com>

En general, el arte de la animación tridimensional es similar a la escultura o la fotografía, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura. En los

programas de gráficos por computadora esta distinción es a veces difusa: algunas aplicaciones 2D utilizan técnicas 3D para alcanzar ciertos efectos como iluminación, mientras que algunas aplicaciones 3D primarias hacen uso de técnicas 2D.

3.2.2 Técnicas de Modelado 3d

Box/Subdivision Modeling: Modelado de una caja es una técnica de modelado poligonal en la que el modelador comienza con una primitiva geométrica (cubo, esfera, cilindro, etc.) y luego refina su forma hasta encontrar el punto deseado.

Para modelar una caja se trabaja a menudo en etapas, comenzando con una baja resolución de malla, refinando la forma y, a continuación, la subdivisión de la malla para suavizar los bordes duros y agregar detalles.

Edge/Contour Modeling: El modelado de borde es otra técnica poligonal, aunque fundamentalmente diferente de su homólogo el modelado de caja. En el modelado de borde, en lugar de comenzar con una forma primitiva y la refinación, este tipo de modelo es esencialmente construido pieza por pieza, mediante la colocación de lazos de caras poligonales en contornos prominentes, para luego llenar los vacíos entre ellas.

Esto puede sonar innecesariamente complicado, pero ciertas mallas son difíciles de completar a través del modelado basado en una sola caja, el rostro humano es un buen ejemplo. Para modelar adecuadamente un rostro requiere de un manejo muy estricto del flujo de conocimiento y la topología, y la precisión que ofrece el modelado del contorno puede ser muy valiosa. En lugar de intentar dar forma a una cuenca del ojo bien definido a partir de un cubo sólido poligonal (que es confusa y contra-intuitivo), es mucho más fácil construir un esbozo de los ojos y luego modelar el resto de allí

NURBS/Spline Modeling: NURBS es una técnica de modelado más utilizado en gran medida para el modelado industrial y automotor. En contraste con la geometría poligonal, una malla de NURBS no tiene caras, aristas o vértices. En su lugar, los modelos NURBS se componen de superficies suavemente interpretadas, creadas por "lofting" una malla de entre dos o más curvas Bézier (también conocido como estrías).

Las curvas NURBS son creados con una herramienta que funciona de manera muy similar a la herramienta de la pluma en Adobe Illustrator. La curva se traza en el espacio 3D, y editado por mover una serie de llamados se encarga de CV (vértices de control). Para modelar una superficie NURBS, el artista pone curvas a lo largo de los contornos destacados, y el software interpola automáticamente el espacio entre ellos.

Digital Sculpting: En escultura digital, las mallas se crean orgánicamente, utilizando un dispositivo Tablet PC para moldear y dar forma al modelo casi exactamente igual que un escultor que utilice cepillos de rastrillo en un pedazo real de arcilla. La escultura digital ha tomado carácter y modelado de figuras a un nuevo nivel, haciendo el proceso más rápido, más eficiente, y permite a los artistas trabajar con mallas de alta resolución que contienen millones de polígonos. Las mallas esculpidas son conocidas por los niveles antes impensables de detalle de la superficie, y una estética natural (incluso espontánea).

Procedural Modeling: La palabra de procesal en los gráficos por ordenador se refiere a cualquier cosa generada algorítmicamente, en lugar de crear manualmente por la mano de un artista. En el modelo de procedimiento, escenas u objetos se crean sobre la base de las reglas definidas por el usuario o parámetros.

El modelado de procesos se utiliza a menudo para las construcciones orgánicas como árboles y el follaje, si la variación es casi infinita y existe demasiada complejidad esto implicaría mucho tiempo y sería casi imposible de capturar por la mano de un artista.

Image Based Modeling: El modelado basado en imágenes es un proceso mediante el cual los objetos 3D son transformables mediante algoritmos derivados de un conjunto de imágenes estáticas en dos dimensiones. Dicha técnica de modelado es de uso frecuente en situaciones en las que restricciones de tiempo o presupuestarias no permiten un activo pleno en 3D para que sean creadas manualmente.

Tal vez el ejemplo más famoso del modelado basado en imágenes fue en “The Matrix”, donde el equipo no tenía ni el tiempo ni los recursos para modelar sistemas completos en 3D. Filmaron escenas de acción con conjuntos de cámara que cubrían un ángulo de 360 grados, y luego se usa un algoritmo de interpretación para permitir la "virtual" movimiento de la cámara 3D a través de tradicionales juegos del mundo real.

3D Scanning: El escaneado 3D es un método de digitalización de objetos del mundo real, cuando un nivel increíblemente alto de la foto-realismo es necesario. Un objeto del mundo real (o incluso actor) es escaneado, analizado, y los datos brutos (por lo general una x, y, z de nubes de puntos) se utiliza para generar una malla poligonal o NURBS precisa. La exploración se utiliza a menudo cuando una representación digital de un actor en el mundo real se requiere, como en El curioso caso de Benjamin Button , donde los años de edad del personaje principal (Brad Pitt) van en sentido inverso a lo largo de la película.

3.2.3 Texturizado

Las texturas 3D son de procedimiento. Es decir, se generan matemáticamente a través algoritmos predefinidos. Texturas procesales son independientes de la resolución y no tienen bordes definidos o las fronteras. Muchos de los algoritmos empleados por Maya hacen uso de fractal matemáticas, que define formas no regulares geométricas que tienen el mismo grado de irregularidad en todas las escalas. Por lo tanto, Maya texturas 3D son adecuados para los escenarios de sombreado se encuentran muchos en el mundo natural.

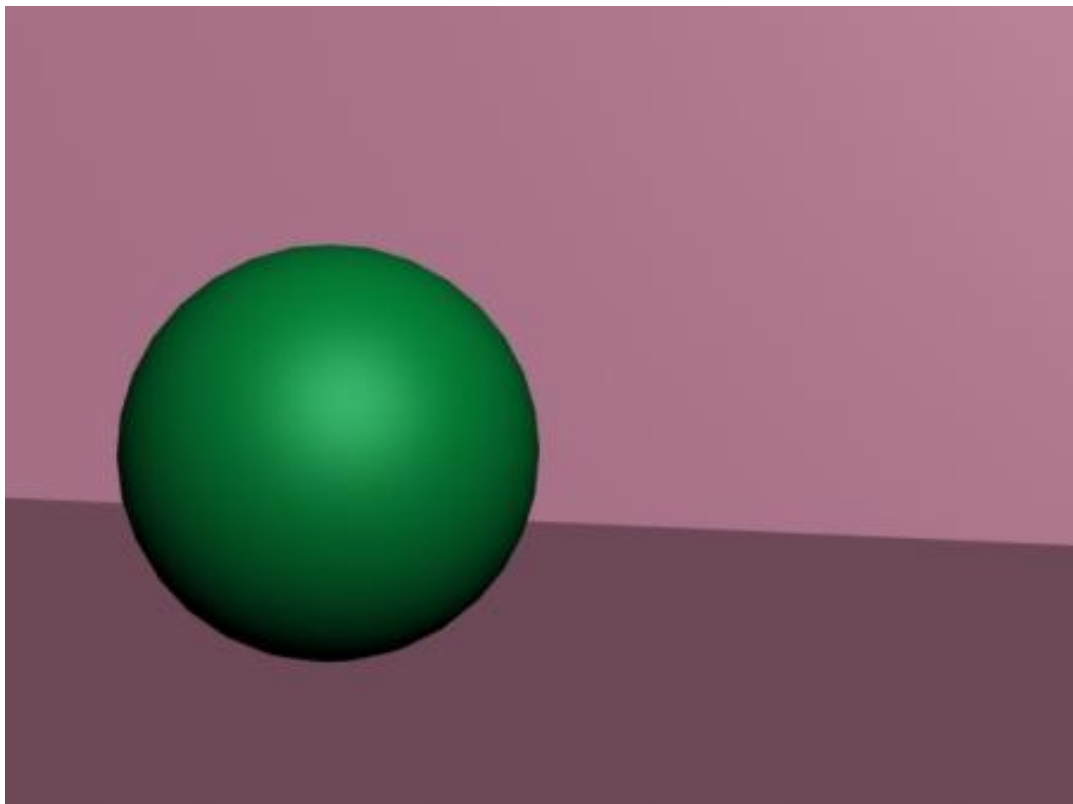


Figura III. 12: Escena sin textura

Fuente: <http://promal.wordpress.com>



Figura III. 13: *Escena texturizada*

Fuente:<http://promal.wordpress.com/>

3.2.4 Renderizado

Es el último paso para la generación de imágenes o animaciones 3D por ordenador. Es un proceso de cálculo complejo desarrollado por un ordenador destinado a generar una imagen 2D a partir de una escena 3D. El término en ingles “render” significa *interpretación*; se puede decir que la computadora interpreta la escena en 3d y la muestra en 2D.



Figura III. 14: Render teapot en 3d max

Fuente:<http://www.evermotion.org>

Existen varios algoritmos de Renderizado, pero entre los principales se tiene:

- **Wireframe**

Este algoritmo de renderización expresa una imagen semitransparente, donde solo las aristas de la malla se dibujan. Es muy utilizada en la edición, debido a la

poca potencia de cálculo que se necesita, pero casi nunca utilizada para la representación final.

- **Phong**

En varios programas este algoritmo es bastante tosco, no puede representar sombras arrojadas ni otros fenómenos físicos, también se utiliza con mayor frecuencia para testear la imagen o la animación. Su velocidad de cálculo es muy buena, tanto que muchos programas han implementado mayores prestaciones para suplir sus carencias y utilizarlo en muchas producciones.

- **Raytracing**

El Renderizado por trazado de rayos otorga muy buenos resultados, ya que las reflexiones o las sombras proyectadas son calculadas con parámetros similares al mundo real, dando un resultado muy aproximado. Lo negativo de este algoritmo que es mucho más lento que Phong y normalmente se utiliza más en imágenes estáticas que en animaciones.

- **Radiosity**

Es el mejor de todos los sistemas de Renderizado, pero a su vez el más lento, ya que calcula también las interacciones entre la luz y el color de objetos más o menos próximos, de manera que, si por ejemplo, se coloca una pelota roja cerca de una pared blanca se ve como una zona de la pared más cercana a la pelota se tiñe de rojo.

Este es un sistema perfecto para simulaciones muy realistas en el campo de la arquitectura, especialmente en interiores, ya que ilustra muy bien el comportamiento de la luz en esas condiciones.

3.3 PRODUCCION CINEMATOGRAFICA

3.3.1 Breve Historia del Cine

Los seres humanos siempre tuvieron una gran fascinación por el movimiento y por la representación y conservación de las imágenes.

Desde tiempos muy remotos trataron, a través del dibujo, de simbolizar el movimiento de los animales y de los hombres, un ejemplo en las escenas de cacería que dejaron nuestros ancestros prehistóricos en las cavernas.

Un invento milenario, que hasta hoy en día se utiliza para jugar, son las sombras chinescas: se trata de proyectar sobre la pared sombras que se asemejan a siluetas de personajes, animales u objetos, logradas con nuestras manos al interponerlas en un rayo de luz.

Durante el siglo XIX se inventaron algunos objetos que creaban la ilusión del movimiento, por ejemplo el zoótropo, que era un cilindro con dibujos que giraba alrededor de un eje, dando la ilusión de movimiento. Podían dibujarse varias escenas con el movimiento de un caballo y, al girar el cilindro, se llegaba a ver a un caballo corriendo.

Hacia 1822, los franceses Niepce y Daguerre crearon la fotografía. A mediados del siglo XIX su uso fue generalizado y posteriores investigadores perfeccionaron el invento. Pero había que dar el paso de la fotografía fija a la fotografía móvil.

En 1895 los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, aparato para crear y exhibir películas, con el que produjeron películas muy breves: obreros saliendo de una fábrica, olas rompiendo en la orilla y un jardinero que termina siendo regado por la manguera..



Figura III. 15: Los hermanos Lumiere

Fuente: <http://commons.wikimedia.org>

En 1896 Geroges Meliès creó películas de una gran fantasía, ellas muestran cohetes llegando a la Luna, y carrozas que viajaban por el espacio.

Se considera que el cine es el arte del siglo XX. Por sus características alcanzó una difusión antes inimaginable para un producto artístico, puesto que era posible que una película fuera apreciada simultáneamente por millones de personas, a diferencia del teatro o de la ópera que podían llegar, a lo sumo, a cientos de espectadores.

Antes de la Primera Guerra Mundial el cine ya se había convertido en un espectáculo popular, pero la creación cinematográfica y la afluencia de espectadores crecieron significativamente en el período de entreguerras.

Las películas, que en esos años no tenían sonido, eran acompañadas por la música que ejecutaba un pianista instalado frente a la pantalla. De este modo con los acordes que se ejecutaban se acentuaba el carácter gracioso, de suspenso o de grandiosidad de las escenas filmadas.

En el cine europeo se destacaron en ese tiempo las producciones de los rusos, principalmente de Einseistein que realizó una de las mejores películas de la historia del cine mudo: “El acorazado Potemkin”. En las obras de este autor se relatan los acontecimientos revolucionarios que Rusia vivió a principios del siglo XX.



Figura III. 16: Afiche “El acorazado Potemkin”.

Fuente: <http://commons.wikimedia.org>

También en EEUU se desarrollaban investigaciones simultáneas a las de los europeos a cargo de Edison y Griffith, este último creó la forma de filmar que hace que una película sea atractiva: manejo adecuado de los tiempos, planos y suspenso.

3.3.2 Técnicas Cinematográficas

La técnica del cine consiste en hacer pasar ante nuestros ojos varias imágenes por segundo, dándonos así la ilusión del movimiento; en efecto las imágenes percibidas por nuestra retina no se borran instantáneamente.

El proceso para crear una película se inicia con la redacción del guión – que puede ser un texto original o una adaptación literaria – por el director, por uno o varios guionistas o en colaboración mutua.

Cuando el guión es aceptado por el productor o una empresa productora dispuesta a financiar la película, se establece el reparto de actores que deberán interpretarla, se localizan los escenarios de rodaje, se construyen los decorados de estudios, si los hubiere, y se selecciona al personal técnico y artístico que trabajara a las órdenes del director.



Figura III. 17: Studio cinematográfico

Fuente: <http://www.terryentertainment.com>

Una vez comenzado el rodaje, el director es la máxima autoridad en el terreno artístico - técnico, mientras que la responsabilidad de la buena marcha económica y administrativa de la película recae en el director general de producción o en el jefe de producción, representa los intereses de la empresa.

A las órdenes del director están, además, de los actores, operador jefe, responsable de la iluminación y de la calidad de fotografía, su ayudante o cameraman, encargado del encuadre de cada toma, el maquillador, el técnico de sonido, el ayudante de dirección y los obreros y maquinistas del equipo.

3.3.3 Géneros cinematográficos

En el cine el género hace alusión al método de dividir las películas y agruparlas, de acuerdo a ciertas similitudes tanto en lo narrativo como en la puesta en escena. Dentro de todas las clasificaciones destacan los siguientes géneros:

Cine independiente: Es un constante esfuerzo por desligarse del cine en general. Una película independiente es aquella que ha sido producida sin el apoyo inicial de un estudio o productora de cine comercial. El cine de industria puede ser o no de autor, mientras que el cine independiente lo será casi siempre.

Cine de animación: El cine de animación es aquél en el que se usan mayoritariamente técnicas de animación. La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos,

personas, imágenes computarizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real. Según el animador norteamericano Gene Deitch, «animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.»

Cine documental: El cine documental indaga la realidad, plantea discursos sociales, representa historias particulares y colectivas, se constituye en archivo y memoria de las culturas pero tiene infinitas formas de hacerlo. El amplio abanico de films documentales permite una indagación histórica de las cualidades de lo filmado y sus perspectivas futuras.

Cine experimental: El cine experimental es aquél que utiliza un medio de expresión *más artístico*, olvidándose del lenguaje audiovisual clásico, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y sugerir emociones, experiencias, sentimientos, utilizando efectos plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido.

Cine mudo: Es aquel cine que no posee sonido grabado y sincronizado, referido especialmente a diálogo hablado, consistiendo únicamente en imágenes.

3.3.4 Formatos Cinematográficos

Al inicio del cine, las primeras proyecciones se realizaban sin un formato cinematográfico estándar (aspecto ratio), esto era con motivo de que no existía una industria consolidada, que se guiara por normas y reglas de conducta, además que los realizadores no lograban establecer las patentes para determinados inventos, con lo cual los experimentos de filmación y proyección se realizaban sin un criterio definido.

Tabla III. 1: Formatos Cinematográficos

Nombre	Detalles
8 mm.	Desarrollado en 1932 tomando como base el sistema de 16 mm. Es una tira de película de 16 mm. Pero con el doble de perforaciones, y que es expuesta en dos mitades de 8 mm. La velocidad normal es de 16 fotogramas por segundo (fps)
Super8	El Super8 popularizó las filmaciones domésticas haciéndolas más sencillas y mejorando algunos aspectos del sistema original de 8 mm. La velocidad de filmación normal en este formato es de 18 fps aunque algunas cámaras permiten filmar a 24 fps para usos más profesionales.
Single-8	El Single-8 fue la respuesta inmediata de la japonesa Fuji al Super8 de Kodak La película de Single-8 tiene una forma idéntica a la de Super8. La diferencia está en la forma del cartucho (por tanto cámaras incompatibles) pero una vez revelada la película de Single-8 es igual que la de Super8, y por tanto compatibles.
Doble Super 8 (DS8)	La película del sistema Doble Super 8, una vez revelada es idéntica a la de Super8, pero lo que se inserta en cámara es una bobina con película de 16 mm de ancho que se expone en dos mitades y que es cortada en dos tiras tras el revelado, con la diferencia de que en este caso las perforaciones de arrastre son de tipo Super8, no de 8 normal ó 16 mm.
9,5 mm.	El sistema 9,5 mm. consiste en una película de dicha anchura, pero cuyas perforaciones de arrastre están situadas en el centro, entre fotograma y fotograma, y no en el margen. Esto permite que el área del fotograma tenga un considerable tamaño ya que no hay márgenes laterales, siendo mucho más cercano al 16 mm. que a los de 8 mm. La anchura de 9,5 fue elegida porque a partir de una tira de película tradicional de 35 mm. se obtenían 3 tiras de este formato.

16 milímetros y Super16	La película de 16 milímetros fue lanzada por Kodak como una forma barata y alternativa al convencional 35 mm. A lo largo de los años '20 el formato fue considerado como un "sub-estándar" por la industria cinematográfica profesional. Inicialmente dirigida al segmento de aficionados.
35 mm	La película fotográfica de 35 mm. de anchura es la más extendida tanto para la fotografía fija como para la industria del cine, y permanece prácticamente idéntica desde su introducción en 1892 por William Dickson y Thomas Edison. La inmensa mayoría de las películas comerciales están rodadas utilizando este formato de película.
65 mm.	La película de 65/70 mm. es un formato cinematográfico de muy alta resolución de imagen debido al enorme tamaño de los fotogramas registrados. En cámara, la película que se utiliza tiene 65 mm. de anchura, pero las copias que se imprimen para proyección tienen 70 mm: estos 5 mm. adicionales iban destinados en origen a las 6 pistas magnéticas para sonido, aunque desde 1995 para el sonido se emplea codificación digital DTS Sound independiente de la tira de película. Cada fotograma ocupa 5 perforaciones de altura, con una proporción de pantalla de 2.20:1.

Fuente: <http://www.super8-spain.com>

3.3.4.1 Cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que dura menos de 30 minutos.

Los géneros de los cortometrajes abarcan los mismos que los de las producciones de mayor duración, pero debido a su coste menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene una total libertad creativa.

3.3.4.2 Mediometraje

De acuerdo con la norma impuesta por la industrialización del cine, debido a la longitud, por lo general un mediometraje puede ser distribuido comercialmente sólo si se combina con otros cortometrajes.

3.3.4.3 Largometraje

Una película de duración igual o superior a sesenta minutos.

Debieron transcurrir 25 años desde los innovadores cortometrajes para la aparición de los primeros largometrajes. Estos consistían en la reproducción de una película con una duración total mayor a treinta minutos (actualmente tienen un promedio de noventa minutos).

3.3.4.4 Planos

- **Planos**

En el cine, un plano es una tira continua de película cinematográfica, creada a partir de una serie de fotogramas, que corre por un período interrumpido de tiempo. Los principales tipos de planos en el cine son:

Plano General (P.G.) Plano descriptivo de la acción y su entorno. Se ve a los personajes con bastante espacio a su alrededor.

Plano General largo (P.G.L.) Plano mayor que el general. Se usa para situaciones que necesitan más elementos para describirlas.

Plano General corto (P.G.C.) Plano general en el que se ve la figura humana completa que cubre todo el cuadro. Tiene menos fondo que el plano general.

Plano americano (P.A.) Corta al personaje por encima de las rodillas. Descriptivo de la expresión del actor y de sus acciones.

Plano medio (P.M.) es el más utilizado. Corta al personaje por la cintura. Puede ser medio largo (P.M.L.) o medio corto (P.M.C.) según sea por debajo de la cintura o por encima.

Primer plano (P.P.) Corta la figura por los hombros.

Primerísimo primer plano (P.P.P.) Detalles del rostro del personaje: ojos, boca, orejas.

Plano detalle o inserto. Objetos que ocupan todo el cuadro.

Subjetiva. La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo.

Plano master: Toda la acción de la escena rodada en un plano más o menos general.

Plano secuencia: Toda la acción de la escena rodada en un solo plano, sin cortes, o al menos, la mayor parte de la escena.

Plano y contraplano: Cuando se rueda a dos personajes enfrentados y se hace un plano de cada uno con la misma relación de inclinación, y altura de cámara y un tamaño correspondiente de plano. Puede ser con o sin escorzo

Plano con escorzo: cuando se rueda un plano de un personaje y se tiene la espalda del otro personaje en primer término

Contracampo. Cuando se ha rodado un plano y al siguiente, se coloca la cámara exactamente en el lado opuesto de la acción, justo enfrentada con la posición anterior.

Cámara al Hombro. Se utiliza en televisión de manera habitual. También subjetivo

Cámara en Mano. Movimientos bruscos, connotan torpeza o velocidad y riesgo

Barridos. Movimiento más brusco y rápido

Panorámicas. Movimiento de arriba, abajo, izquierda, derecha sobre su eje. Trípode.

Travelling. Movimiento de la cámara.

3.3.4.5 Las cámaras

Toda cámara de cine, al igual que antes habían hecho las cámaras oscuras y las cámaras fotográficas, y posteriormente harían las cámaras de televisión y vídeo, persigue el fin de captar y almacenar la vida. En el caso del cine esa operación se realiza registrando una cantidad de imágenes o fotogramas sobre un rollo de película o emulsión sensible a la luz.

El funcionamiento básico de la cámara se inicia en un objetivo que recoge la luz de la escena, enfocándola y dirigiéndola sobre la emulsión, que se convierte en latente, al abrirse el obturador durante el llamado tiempo de exposición. La película avanza, al cerrarse el obturador, por un sistema de arrastre mecánico accionado por un motor que se adapta a las perforaciones de la emulsión. Todos estos elementos se encuentran contenidos en un recipiente completamente opaco al que se le añade exteriormente un chasis herméticamente cerrado en el que se encuentre el negativo de la película y un visor a través del cual tendrá visión y control de la imagen que se esté rodando.



Figura III. 18: Cámara de Cinematografía digital

Fuente: <http://www.omicrono.com/>

3.3.4.6 La iluminación

Iluminación

Entender el arte de la iluminación

Al igual que todos los aspectos de 3D, la iluminación debe ser creada desde cero. Desafortunadamente, las técnicas para emular el mundo real no siempre son evidentes o intuitivas. Por suerte, una gran cantidad de la teoría de la iluminación que existe en forma de obras de arte históricas, la fotografía y el cine.

Introducir Es la luz más intensa en una escena. Fuente de la luz principal es generalmente identificable (el sol, una lámpara, y así sucesivamente). Esta luz por lo general produce la sombra más fuerte en la escena.

Llene Es una luz secundaria que es menos intensa. Esta luz "llena" en las áreas oscuras de un sujeto y las sombras producidas por la principal. Llene las luces a menudo representan la luz de una clave que ha rebotado de una superficie, tal como una pared.

Rim Una intensa fuente de luz colocada detrás de un tema que afecta el tema a lo largo del borde.

Borde luces se emplean a menudo como luces de pelo. Estas luces son comúnmente conocidos como luz de fondo o pateadores.

Hay cinco categorías diferentes de iluminación:

Usando un punto de iluminación

El esquema de iluminación de 1 punto es dramática, cruda a veces, y a menudo representa aprensión. La iluminación consiste en una sola fuente, la luz clave fácilmente identificables, sin diferencia de fuentes suplementarias. 1-punto de iluminación se pueden encontrar en las siguientes situaciones:

Un hombre enciende un cigarrillo en un callejón oscuro de lo contrario.

Los rayos de sol entraron por la ventana de un interior de otro modo apagado.

Un público de teatro es iluminado por la luz de la pantalla de cine.

El género cinematográfico que más se emula un punto de luz es el cine negro. Película “Noir” es un estilo asociado históricamente con los dramas del crimen de los años 1940 y 1950. El estilo es caracterizado por acción de la película y blanco-negro, los personajes escasamente iluminados, y las profundas sombras negras.

Uso de 2 puntos de iluminación

El esquema de iluminación de 2 puntos coincide con muchos de los escenarios de iluminación que se encuentra en la nuestra vida cotidiana. El plan implica a menudo una clave segura y un relleno muy difuso.

Los siguientes son ejemplos de la iluminación de 2 puntos:

La luz del sol a través de una ventana. El rebote de luz desde las paredes interiores sirve como un llenar.

Los trabajadores de oficina se sientan en una habitación sin ventanas iluminada con luces fluorescentes. La luz rebote de las paredes, escritorios, y el suelo sirve como un relleno.

Una segunda fuente de luz proporciona el relleno de la derecha; por lo tanto, ninguna parte de la persona o su equipo se queda sin luz.

Uso de 3 puntos de iluminación

Tal vez la técnica de iluminación más comúnmente discutida y aplicada es de 3 puntos iluminación. Descripciones se puede encontrar en numerosos 3D, cine y vídeo materiales de instrucción.

A pesar de 3 puntos de iluminación es una forma confiable a la luz muchas escenas, tiene desventajas inherentes. En la norma 3-punto esquema de iluminación, una clave fuerte se coloca a un lado de un sujeto (Aproximadamente 15 a 45 grados con respecto al eje de la cámara). Una luz de relleno se coloca en el lado opuesto y es al menos la mitad de la intensidad de la principal. Una luz de borde se coloca detrás del sujeto de modo que la define borde del sujeto.

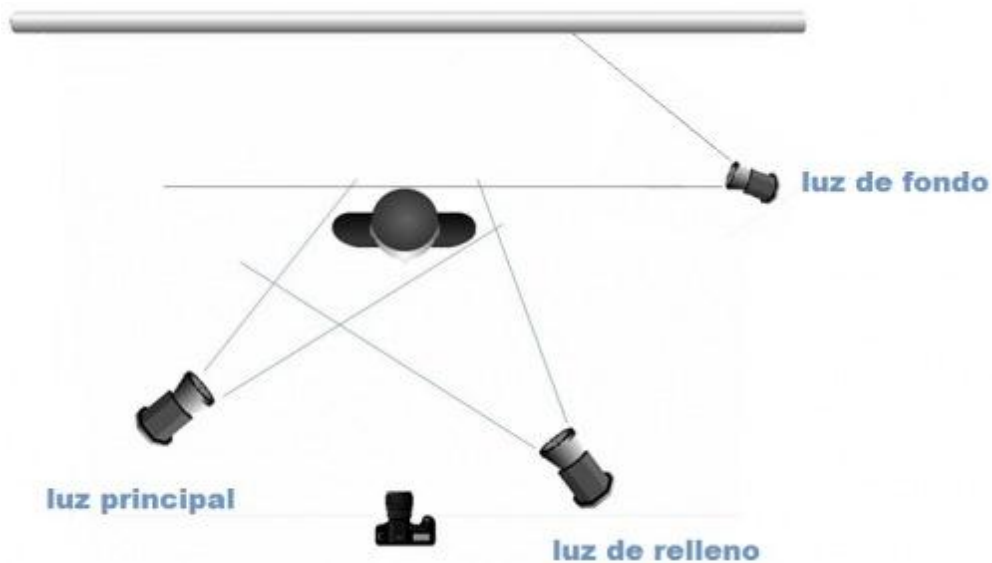


Figura III. 19: Triángulo básico de Iluminación

Fuente: <http://hazmeunafoto.wordpress.com>

Utilizando la iluminación naturalista

La iluminación naturalista es un esquema adaptable, que coincide con el escenario de luz natural de la ubicación sujeto. Cualquier luz que es visible es, lógicamente, impulsado por una fuente reconocible.

La iluminación naturalista a veces se llama "transparente" en el que no los métodos artificiales de iluminación puede ser detectado

Utilizando la iluminación estilizada

Iluminación estilizada no presta atención al mundo real, pero fabrica fuentes fantásticas de la luz o simplemente ignora la información de la iluminación por completo. La forma más antigua de la estilizada iluminación puede ser llamado de iluminación punto 0. En este caso, la iluminación no juega ningún papel en el medio artístico representación. Esto se puede ver en el arte prehistórico, así como en el arte de la antigua o primitiva culturas (ver figura más adelante). A día de hoy, 0-punto de luz sobrevive a los dibujos animados de arte de línea.

Iluminación estilizada es muy adecuada para la animación 3d, ya que el medio no pone limitación sobre el tipo de iluminación empleada.

3.3.4.7 El sonido

Desde un principio los cineastas se propusieron que el cine, tan precario en sus comienzos, se pareciera en lo posible al mundo real. Entre los primeros y principales objetivos de los pioneros, estuvo siempre el de conseguir el sonido y el color.

El sonido complementa, integra y potencia la imagen visual. Su incorporación al mundo del cine provocó un gran salto expresivo, además de que contribuyó al realismo.

La relación del sonido con la imagen es de complementariedad, lo que hace posible la creación de un todo unificado que ha de plantearse desde el comienzo del inicio del guión.

Los componentes sonoros con los que puede contar son:

La palabra

Para muchos es el recurso sonoro por excelencia. En la imagen audiovisual, la palabra tiene un papel privilegiado por su poder significativo. Se considera que en el discurso audiovisual bien construido ningún elemento debe primar por encima de otro, sino contribuir mediante su interrelación a la significación del film o programa.

El comentario o voz en off

Explica lo que la imagen por sí misma no puede aclarar al espectador. Completa al relato visual pero debe ser éste el que desarrolle la historia.

En los productos audiovisuales la palabra no debe de constituir un elemento de redundancia respecto a lo que muestra la imagen.

Las voces y los diálogos sincronizados

Un guión se apoya en la acción y en el diálogo. Por ello el diálogo es un componente principal de la banda sonora. La narración de la mayoría de los filmes se apoya en el diálogo o en voces sincronizadas.

El sincronismo labial y el doblaje

Los diálogos y las voces sincronizadas plantean el problema de mantener el *sincronismo labial* de forma que exista una correspondencia visual entre el movimiento de los labios de la persona que habla y la duración de su discurso.

La música

La música es un extraordinario medio para ser asociado a la imagen fílmica.

La música ha sido, desde los comienzos del cine sonoro, la parte más arbitraria de la banda sonora. Cuando no se integra en la narración, ya sea interpretada en vivo por personajes o escuchada por medio de un aparato reproductor de sonido, su grado de arbitrariedad, en el sentido de libertad de uso no unívoco respecto a las imágenes, es total.

Los efectos sonoros y ambientales

El ruido, los efectos sonoros y ambientales, contribuyen a la sensación de realismo tanto como la voz humana. Un film de acción sin estos elementos perdería parte de su significado. Los ruidos subrayan la acción y evocan imágenes. Poseen un valor expresivo que se añade al de la imagen y la

palabra. En ocasiones sirven para realizar transiciones imposibles de realizar visualmente.

El silencio

El silencio forma parte de la banda sonora bien como pausa obligada entre diálogos, ruidos y músicas, bien como recurso expresivo propio. Cuando se emplea como recurso, el guionista ha de señalarlo en el guión. Si el silencio se introduce bruscamente, añade dramatismo, expectativa, interés a la imagen. Los silencios han de justificarse por exigencias de la naturalidad en el desarrollo de la historia, o porque se introducen como un elemento narrativo o temático.

3.3.4.8 Efectos Especiales

Los efectos especiales se refieren a aquellos artificios a los que se recurre en el rodaje de una película para dar apariencia de realidad a ciertas escenas. “se definen, también, como el grupo de técnicas que permiten modificar la apariencia de la imagen o el sonido”. Esto clarifica y delimita un poco más el concepto, y es debido a esta concepción que se pueden clasificar en efectos de sonido y en efectos visuales. Generalmente el público hace referencia a la idea de “truco”, cuando se refiere a ambos.

Actualmente los efectos especiales constituyen una actividad especializada dentro de la poderosa industria del cine, que se nutre de la ciencia y desarrolla a la par de los avances tecnológicos.



Figura III. 20: Escena Harry Potter y las reliquias de la muerte Parte 2

Fuente: <http://www.rogersv.com>

Tipos de Efectos Especiales

Existen muchas maneras de clasificar los efectos especiales, según diferentes autores de libros acerca del cine. Algunos afirman que hay dos tipos, los pre-fílmicos y los cinematográficos. Los primeros son los que se programan con antelación y los cinematográficos son los que se usan, en la misma grabación, por lo general con dobles.

Otra clasificación se puede establecer con: Los efectos especiales de toma de planos; los efectos de laboratorio y los efectos especiales mixtos, es decir, parte realizados durante las tomas, parte en el laboratorio.” Existen diferentes clasificaciones de los efectos especiales, pero en este trabajo la guía es la clasificación que hace la Academia de Arte y Ciencias cinematográficas, en la

premiación a mejor uso de efectos especiales: efectos de la imagen y efectos de sonido. Ambos tipos tienen una base científica y se desarrollan a la par con la tecnología.

Efectos mecánicos

Se refiere a cualquier creación física en el decorado o localización del rodaje, mientras se filma de modo habitual.

Efectos ópticos

Aplicable a cualquier distorsión de la filmación directa hecha con la misma cámara con la que se rueda, o mediante un tratamiento especial de la película durante el proceso de revelado y positivado. El más simple de estos efectos es la sobreimpresión.

Efectos digitales

Los efectos digitales (también designados como infografías o imágenes generadas por computadora) son todas aquellas imágenes digitales que se crean por ordenador aunque también pueden ser imágenes reales retocadas por ordenador, con composición o proceso de integración de todas ellas juntas. En los años 70 ya empezaron a ser utilizados en algunos planos, sobre todo para representar pantallas de computadoras.

Efectos de montaje

Las técnicas de hacer aparecer y desaparecer los objetos, o cambiarse unos por otros parando la cámara, y sustituir un objeto por otro antes de comenzar a filmar de nuevo, logrando que el empalme entre los dos tramos de película sea imperceptible.

Tomas enmascaradas

Otro tipo de efectos son los que realizan la toma de varias formas distintas. En la más simple de éstas, una máscara negra (o caché) se pone delante del objetivo, o dentro de la cámara, para evitar que parte de la película se impresione. Después se filma otro motivo, impresionándolo justo sobre el área de los fotogramas que no ha sido impresionado, usando un contra caché que cubre justo el área que se impresionó en la primera exposición.

Efectos de maquillaje

A menudo se realizan maquillajes que necesitan volumen o producir impresiones exactas, esto muchas veces no se puede lograr con claroscuros, la base del maquillaje teatral y social, por ende se hace necesario crear distintas cosas, como ser prótesis y/o máscaras con mecanismos (animatrónica), esto es aplicado tanto a un ser humano o para reproducir otras cosas.

3.4 MULTIMEDIA

3.4.1 ¿Qué es multimedia?

Consiste en el uso de diversos tipos de medios con el fin de transmitir, administrar o presentar algún tipo de información a través de texto, gráficas, audio, video entre otros.



Figura III. 21:Gama de Productos Multimedia

Fuente: <http://commons.wikimedia.org>

En la enseñanza este tipo de materiales se encuentran entre los medios editoriales tradicionales (texto, gráficos, fotografías) y el medio audiovisual (animaciones, sonidos y video) dado que emplea ambos de forma entrelazada". Por otra parte, Poole expone que el concepto multimedia engloba diferentes maneras de expresión como el video animado, imágenes fijas, texto y sonido

que pueden ser impartidas para transmitir un significado. Poole agrega que el "concepto también encapsula la maquinaria utilizada para almacenar, editar, proyectar y transmitir los datos, que son la materia prima de las ideas"

3.4.2 Elementos del multimedia

3.4.2.1 Elementos Visuales

Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos

están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

Los **gráficos** son representaciones visuales figurativas que mantienen algún tipo de relación de analogía o semejanza con los conceptos u objetos que describen. Facilitan la expresión y la comprensión de ideas abstractas proponiendo representaciones más concretas y accesibles.

Las **animaciones** son presentaciones muy rápidas de una secuencia de gráficos tridimensionales, en un intervalo de tiempo tan pequeño que genera en el observador la sensación de movimiento.

Las **imágenes** son representaciones visuales estáticas, generadas por copia o reproducción del entorno (escaneado de imágenes analógicas, fotografías digitales, etc.). Son digitales; están codificadas y almacenadas como mapas de

bits y compuestas por conjuntos de píxeles, por lo que tienden a ocupar ficheros muy voluminosos

Los **vídeos** son secuencias de imágenes estáticas –sintetizadas o captadas– codificadas en formatos digitales y presentados en intervalos tan pequeños de tiempo que generan en el espectador la sensación de movimiento.

3.4.2.2 Elementos de audio

El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones. Algunos tipos frecuentes de formato audio son los archivos de forma de onda (WAV), el Musical Instrument Digital Interface (MIDI), y el MPG.

3.4.2.3 Elementos de organización

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información.

Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija. Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los hipervínculos o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

3.4.3 Accesibilidad y usabilidad

Accesibilidad

Es similar a la accesibilidad de web, como los medios de accesibilidad de Web que la gente con la invalidez como daños visuales, daños de motor, y daños cognoscitivos puede usar la Web. La accesibilidad de web sostiene la capacidad de una página web para ser leída y entender, usando tecnologías adaptables.

En la Accesibilidad multimedia usa formas múltiples de contenido de información y proceso de información como el texto, de audio, de gráficos, animación, y vídeo, interactividad.

Usabilidad

La usabilidad (del inglés usability) es la característica de un sistema que pretende ser utilizado por un(os) usuario/s, en la tarea o tareas que para las cuales el sistema se ha hecho, y el contexto en el que se da la interacción. El "grado de usabilidad" de un sistema es, por su parte, una medida empírica y relativa de la usabilidad del mismo.

3.4.4 Multimedia en la educación

Busca la utilización de recursos multimedia para que los estudiantes puedan interactuar con los recursos y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes

3.4.5 Funciones de los materiales multimedia educativos

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno, para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

3.5 OBJETO LUDICO

3.5.1 Técnicas de modelado

El modelado se refiere generalmente a la creación manual de una imagen tridimensional (el modelo) del objeto real, por ejemplo en arcilla, madera u otros materiales. En otras palabras, se trata de crear un objeto ideal que refleja ciertos aspectos de un objeto real, como al crear una escultura o una pintura.

Un modelo es por tanto una representación parcial o simplificada de la realidad que recoge aquellos aspectos de relevancia para las intenciones del modelador, y de la que se pretende extraer conclusiones de tipo predictivo. Se modela para comprender mejor o explicar mejor un proceso o unas observaciones. Un mismo objeto puede ser modelado con distintas técnicas y distintas intenciones, de forma que cada modelo resalta sólo ciertos aspectos del objeto.

Por ejemplo, un modelo para una escultura es un esbozo, un intento preliminar, generalmente realizado en materiales más económicos que la escultura definitiva. El modelo sirve como base para la realización del trabajo definitivo. Su técnica consiste en moldear una masa volátil, suave.



Figura III. 22: *"Gato con Botas". Modelado en plastilina. Editorial Tinta Fresca, 2005.*

Fuente: <http://www.imaginaria.com>

3.5.1.2 Modelado en plastilina

La escultura de bulto es el medio primordial del modelado en plastilina ya que se aprovechan las características de ductilidad de un material (en este caso la plastilina ó plasticina) para poder transformar una masa informe en formas concretas.

Modelado en plastilina es un término general ya que como se revelará más adelante, no necesariamente es plastilina todo lo que se aprovecha para modelarse en la actualidad.

Muchos autores de modelado en plastilina favorecen el uso de estiques (sticks) ó herramientas aunque en lo personal prefiero mil veces el desarrollo de habilidades en las manos ya que ninguna herramienta sustituye las capacidades que el tacto humano bien desarrollado pueden conferir.

Por ello conviene que el autor esté consciente que tener a la mano algunos utensilios como punzones, navajas y espátulas pueden favorecer su producción pero no necesariamente la determinarán en términos absolutos.

Plastilinas grasas

Plastilina o plasticina

Es una masa dúctil (Modelable) basada en sedimentos, colorantes y aceites ó ceras.

es resultado es una masilla que de manera general es grasosa y que producida por firmas bien establecidas y reguladas presenta características equilibradas de brillo, textura y elasticidad.

Play Doh

Es una masa basada en trigo u otra harina hidratada y adicionada de glicerina (Por su factor Higroscópico), lanolina u otro vial graso.

Resulta muy segura para el uso de los niños y puede utilizarse óptimamente muchas veces siempre que se cuide guardarla con frecuencia en recipientes herméticos (para prevenir su deshidratación) .

Masa Epóxica (Plastilina Epóxica)

En realidad se trata de una resina y un catalizador imbuidos en una arcilla. Al juntar en partes iguales los componentes, comienza una reacción termoquímica (es decir que sube su temperatura al reaccionar químicamente los componentes) Esto otorga de 20 minutos a una hora hábiles (dependiendo de la temperatura ambiente y el volumen de masa activada).

Plastilinas horneables

Fimo

El fimo es genéricamente el representante principal de una muy completa línea de productos moldeables de Eberhard Faber. Específicamente el FIMO es una masa modelable que permanece suave y elástica durante todo su proceso hasta que al completar las características deseadas de la pieza, se hornea aproximadamente a 130°C por espacio hasta de 30 minutos y se deja enfriar para poder apreciar la pieza con una dureza y consistencia notables.

La presentación regular es de cuadretas de 56 gramos, su paleta de colores se encuentra en alrededor de 50 incluyendo colores con efectos como metálicos, fluorescentes y fosforescentes. Algunas de sus presentaciones texturizadas llegan a emular mármol, granito y otras contienen brillantinas.

Sculpey

La joya de la corona de la firma Polyform. Y el santo grial de los escultores en

plastilina de la vieja guardia. Por más de 50 años Sculpey ha sido y seguirá siendo el material más buscado en el modelado profesional.

Cuando un autor novel de figuras de plastilina, buscaba en los años setentas y ochentas información acerca de los materiales que empleaban los grandes escultores internacionales, terminaban obteniendo siempre un nombre: Sculpey.

Hoy día Sculpey tiene el catálogo más amplio de presentaciones para todas las aplicaciones escultóricas imaginables. Y mientras el Sculpey original (Arcilla cerámica horneable entre 120°C y 130°C de alta resistencia tras su endurecimiento que puede ser lijado, pintado y taladrado).

3.5.2 Art toys.

Son nombres para describir a los juguetes coleccionables producidos en edición limitada, los cuales son creados por diseñadores y artistas. Estos juguetes pueden ser de diferentes materiales, entre los más importantes se encuentran el plástico y el vinyl.

La historia de los juguetes vistos como verdaderas obras artísticas se remonta a mediados de la década de los años 90 en Hong Kong, cuando los artistas Michael Lau y Eric So, emplearon el soft vinyl (vinilo suave) para crear versiones limitadas de juguetes coleccionables dirigidos a un público adulto.

Dicho movimiento urbano recibió más tarde el nombre de art toy o vinyl toy y consistió, en un principio, en crear muñecos de cinco a 20 centímetros sobre

una base blanca o negra. Algunos de los artistas y diseñadores retomaban las figuras de personajes animados famosos como el icónico Mickey Mouse. Cuando se fue haciendo popular se hizo también comercial, y grandes pintores, grafiteros, dibujantes de cómic e ilustradores empezaron a personalizarlos no sólo en países orientales, pronto invadieron el mercado anglosajón y europeo.



Figura III. 23: *Estatuilla de Munny en blanco*

Fuente: <http://www.toymania.com>

En la actualidad, existen empresas que se dedican a la venta de estos juguetes, a los cuales se les han llegado a agregar accesorios tecnológicos como altavoces, luces de colores, rayo láser, memorias USB y discos duros, que

vuelven a estar juguetes funcionales, pero son utilizados por gente adulta en su mayoría.

3.5.3 El juguete

Un juguete es un objeto para jugar y entretener, generalmente destinado a niños. Ciertos juguetes son apropiados también para animales domésticos, en especial perros y gatos, existiendo incluso variedades de juguetes creados específicamente para ellos.

Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal.

Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza (muñecas); mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.



Figura III. 24: Figuras de Súper héroes

Fuente: <http://screenrant.com>

3.5.4 Función del juguete

En general un juguete tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológica, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros. Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de

éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

CAPITULO IV

DESARROLLO SISTEMA LUDICO

4.1 Identificación del público objetivo

4.1.1 Segmento

El público objetivo esta ubicado en la ciudad de Riobamba y son niños y niñas del Centro de desarrollo de la niñez EC-460 "HOGAR FELIZ"

Segmento Demográfico

Edad: 6 a 8 años

Género: masculino y femenino

Clase social: baja y media

Segmento Psicográfico

Actividades: Estudiar

Intereses: Jugar

Opiniones: Dibujos, videojuegos

4.2 Producción corto animado

4.2.1 Investigación del tema

La fuente principal para la realización del cortometraje animado es la Santa Biblia en sus diferentes versiones, partiendo de la versión Reina Valera 1960, Dios habla hoy, Nueva Versión Internacional, La Palabra (Hispanoamerica), y Reina Valera 1995. La reconstrucción de los escenarios a través de documentos antiguos así como actuales.

4.2.2 Guión

La historia en 2d es narrada en su totalidad, cuenta con 25 personajes, que ayudan a contar la historia acerca del nacimiento y niñez de Jesús de manera sintetizada.

El cortometraje 3d contiene 9 personajes, que cuentan el milagro cuando Jesús calma la tormenta.

- Sinopsis historia

María es una joven obediente que recibe la visita de un ángel que le anuncia que va a tener al hijo de Dios, ella le cuenta a José su

prometido, quién al principio duda, pero luego un ángel en sueños le confirma el acontecimiento.

El niño nació en Belén, pero huyen a Egipto porque Herodes quería matarlo, después de algunos años regresan a Nazaret donde habitan, Jesús crecía y era muy obediente de niño y adolescente, a la edad de 30 años se bautiza y su misión empieza.

En un día normal, la gente de Gerasa necesita de su ayuda, tienen que atravesar el mar de Galilea, donde una tormenta los sorprende, la única esperanza es Jesús, quien salva a todos sus amigos enfrentándose al mar, es la primera de sus grandes aventuras, que le llevarán más allá de lo imaginable.

4.2.3 Story Board

El Story board ayuda a llevar a cabo una estructura en borrador de lo que se desea lograr en el cortometraje, mediante la descripción gráfica y textual de cada una de las escenas, es un paso fundamental al momento de realizar un proyecto audiovisual.

Contiene la imagen, secuencia, escena, tipo de plano, indicaciones técnicas y audio.

Se debe tomar en cuenta que esta estructura no es demasiado rígida, y se puede cambiar de acuerdo a la evolución del cortometraje, recordando siempre que el Story board es lo último que se cierra.



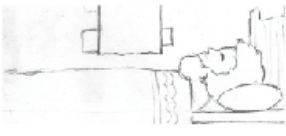
SEC. ESC. PL.	2		2		3	
	2		2		3	
	4		5		6	
IND. TÉCNICAS	Plano General a Plano detalle y regresa a plano general		Plano General		Plano Americano Travelling hasta rostro de José y Flash back	
	MARÍA esta barriendo su casa, con mucho empeño, de pronto un ángel aparece acompañado de resplandor y desciende hacia MARÍA, quién muy sorprendida por ver al ángel suelta la escoba. El ángel extiende sus manos y le cuenta lo que va a pasar, María asiente con la cabeza.		María desaparece de la escena y regresa con José y le explica con sus manos donde apareció el ángel, José se queda perplejo va hacia su casa triste		José recostado sobre su cama durmiendo	
	Sonido campanas celestiales Ruido escoba cayendo JESÚS (Off) Una mañana mientras María estaba en su casa ,apareció frente a ella el ángel Gabriel, quién le dijo que era muy afortunada porque iba a dar a luz al Hijo de Dios y que llevaría por nombre Jesús.		Sonido fogón prendido JESÚS (off) María le contó José lo que había pasado. José estaba muy sorprendido no sabía que hacer,e incluso pensó en abandonarla en secreto.....		Sonidos leves de ronquidos JESÚS (off)pero en la noche mientras dormía ,en sueños un ángel le dijo que no tenga miedo porque el hijo que lleva María va a nacer por obra del Espíritu Santo....	

Figura IV. 1: Story board

Fuente: investigadores

4.2.4 Desarrollo de la introducción en 2d

4.2.4.1 Creación de personajes

Aunque la introducción realizada en 2d es narrada en su totalidad, es necesario desarrollar las fichas técnicas de descripción de los personajes, que facilita la animación.

- **Diseño de personajes**

Tabla IV.1: Fichas Personajes 2D

MARÍA		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Femenino Edad: 16 años Altura: 1.60 m. Peso: 55kg. Cabello: castaño oscuro Ojos: café Piel: trigueña Apariencia: vestido largo, velo	Clase Social: Baja Ocupación: ama de casa Estado civil: Comprometida	Moral: alta Temperamento: Sanguíneo Ambiciones: Ser una buena esposa y madre

JOSE		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Masculino Edad: 22 años Altura: 1.70 m. Peso: 68kg. Cabello: castaño oscuro Ojos: café Piel: trigueña Apariencia: túnica larga, manto	Clase Social: Baja Ocupación: ama de casa Estado civil: Comprometido	Moral: alta Temperamento: Flemático Ambiciones: Ser un buen esposo

JESÚS (NIÑO)		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Masculino Edad: 12 años Altura: 1.35 m. Peso: 45kg. Cabello: castaño oscuro Ojos: café Piel: trigueña Apariencia: túnica blanca, sandalias de cuero	Clase Social: Baja Ocupación: estudiante Estado civil: soltero	Moral: alta Temperamento: Sanguíneo Ambiciones: Ser un buen hijo

Personajes Secundarios

ANGEL GABRIEL		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: MASCULINO Edad: 18 años Altura: 1.70 m. Peso: 63kg. Cabello: rubio Ojos: café claro Piel: blanca Apariencia: alas grandes y brillantes, túnica blanca.	Clase Social: alta Ocupación: mensajero Estado civil: soltero	Moral: alta Temperamento: Sanguíneo Ambiciones: cumplir perfectamente con sus misiones.

HERODES		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 49 años</p> <p>Altura: 1.75 m.</p> <p>Peso: 65kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: cafes</p> <p>Piel: blanca</p> <p>Apariencia: túnica roja, corona</p>	<p>Clase Social: alta</p> <p>Ocupación: rey</p> <p>Estado civil: casado</p>	<p>Moral: baja</p> <p>Temperamento: Colérico</p> <p>Ambiciones: Gobernar muchos años y ser temido por todos</p>
SABIO 1		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 50 años</p> <p>Altura: 1.75 m.</p> <p>Peso: 68kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: negro</p> <p>Piel: trigueña</p> <p>Apariencia: túnica colores, turbante, manto</p>	<p>Clase Social: alta</p> <p>Ocupación: consejero</p> <p>Estado civil: casado</p>	<p>Moral: media</p> <p>Temperamento: Flemático</p> <p>Ambiciones: ayudar a que el mundo mejore</p>

SABIO 2		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 55 años</p> <p>Altura: 1.70 m.</p> <p>Peso: 65kg.</p> <p>Cabello: castaño</p> <p>Ojos: café</p> <p>Piel: blanco</p> <p>Apariencia: turbante, túnica, manto</p>	<p>Clase Social: alta</p> <p>Ocupación: consejero</p> <p>Estado civil: soltero</p>	<p>Moral: media</p> <p>Temperamento: sanguíneo</p> <p>Ambiciones: ayudar a que el mundo mejore</p>

SABIO 3		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 45 años</p> <p>Altura: 1.65 m.</p> <p>Peso: 60kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: negro</p> <p>Piel: canela</p> <p>Apariencia:</p> <p>túnica , manto, turbante</p>	<p>Clase Social: alta</p> <p>Ocupación: consejero</p> <p>Estado civil: soltero</p>	<p>Moral: alta</p> <p>Temperamento: colérico</p> <p>Ambiciones: ayudar a que el mundo mejore</p>

Personajes de apoyo

Soldado 1	Soldado 2	Soldado 3
Dimensión Física	Dimensión Física	Dimensión Física
<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 22 años</p> <p>Altura: 1.80 m.</p> <p>Peso: 75kg.</p> <p>Cabello: castaño</p> <p>Ojos: café claro</p> <p>Piel: blanca</p> <p>Apariencia:</p> <p>uniforme romano, casco, lanza, capa</p>	<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 25 años</p> <p>Altura: 1.70 m.</p> <p>Peso: 67kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: café claro</p> <p>Piel: canela</p> <p>Apariencia</p> <p>uniforme romano, casco, lanza, capa</p>	<p>Género: MASCULINO</p> <p>Edad: 22 años</p> <p>Altura: 1.65 m.</p> <p>Peso: 60kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: café claro</p> <p>Piel: trigueña</p> <p>Apariencia:</p> <p>uniforme romano, casco, lanza, capa</p>

Pastor 1	Pastor 2	Dueño de casa
Dimensión Física	Dimensión Física	Dimensión Física
Género: MASCULINO Edad: 17 años Altura: 1.70 m. Peso: 65kg. Cabello: castaño Ojos: café claro Piel: morena Apariencia: viste túnica colores	Género: MASCULINO Edad: 15 años Altura: 1.60 m. Peso: 62kg. Cabello: negro Ojos: café claro Piel: canela Apariencia: : viste túnica	Género: MASCULINO Edad: 50 años Altura: 1.68 m. Peso: 68kg. Cabello: negro Ojos: café claro Piel: trigueña Apariencia: : viste túnica

Rabino 1	Rabino 2	Rabino 3
Dimensión Física	Dimensión Física	Dimensión Física
Género: MASCULINO Edad: 50 años Altura: 1.70 m. Peso: 76kg. Cabello: castaño Ojos: café claro Piel: morena Apariencia: viste túnica sacerdotal blanca y turbante	Género: MASCULINO Edad: 65 años Altura: 1.72 m. Peso: 80kg. Cabello: gris Ojos: café claro Piel: trigueña Apariencia: viste túnica sacerdotal blanca y turbante	Género: MASCULINO Edad: 70 años Altura: 1.68 m. Peso: 75kg. Cabello: gris Ojos: café claro Piel: blanca Apariencia: viste túnica sacerdotal blanca y turbante
Rabino 4	Juan El bautista	
Dimensión Física	Dimensión Física	
Género: MASCULINO Edad: 58 años Altura: 1.72 m. Peso: 80kg. Cabello: castaño Ojos: café claro Piel: morena Apariencia: viste túnica y turbante sacerdotal	Género: MASCULINO Edad: 31 años Altura: 1.72 m. Peso: 80kg. Cabello: castaño Ojos: café claro Piel: trigueña Apariencia: viste piel de camello	

Fuente: Investigadores

- **Bocetos**

Después de desarrollar el guión literario y el guión técnico (Story board), se inició con la creación de los personajes en 2d, los mismos que fueron basados en fotografías actuales, pinturas, e información de aquella época.



Figura IV. 2: Bocetos 2d José y María

Fuente: investigadores

- **Texturas y color**

Las texturas y efectos para los personajes se realizaron en base a patrones representativos del pueblo judío, “la estrella de David”, formas de tejidos, formas de adornos en las columnas del templo de Jerusalén, etc.

La cromática es muy importante ya que con ella captaremos la atención de los niños.



Figura IV. 3: Personajes texturizados

Fuente: investigadores

4.2.4.2 Creación de ambientes

Los ambientes 2d fueron creados en base a la información histórica, así como fotografías de Palestina (Israel).



Figura IV. 4: Casa similar época de Jesús

Fuente: <http://pastoralyteologia.blogspot.com>

Se realizó los bocetos a lápiz para después escanearlos y redibujarlos en Adobe Illustrator, en este software además se aplica el color a los personajes y escenarios, que posteriormente se animan.

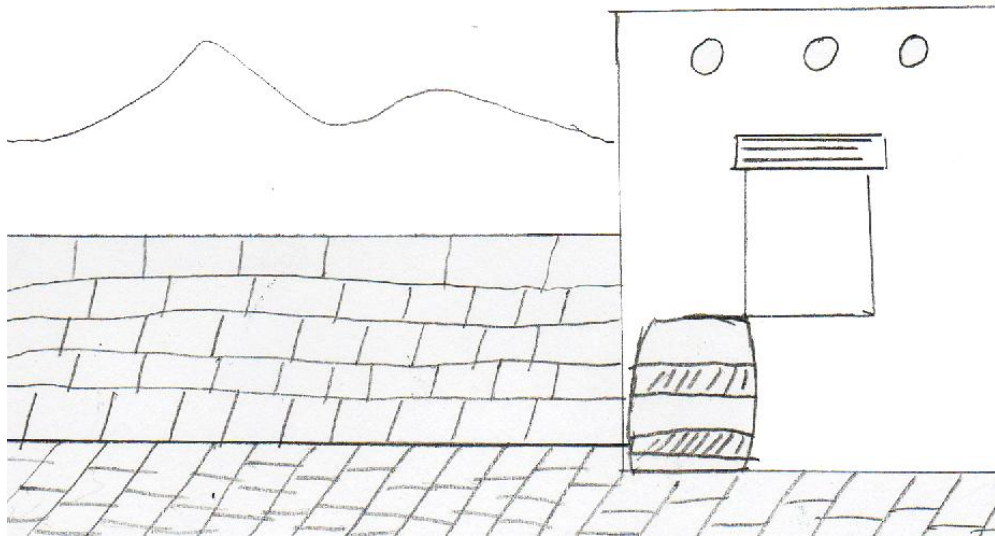


Figura IV. 5: Boceto ambiente 2d

Fuente: investigadores



Figura IV. 6: Ambiente Texturizado

Fuente: investigadores

4.2.4.3 Animación de personajes

Adobe Flash CS5 fue el software que se utilizó para la animación del intro 2d,

A 24 fotogramas por segundo, cada secuencia, animando por fotogramas claves y mediante la herramienta huesos.

La medida elegida para la realización de la introducción 2d, así como la animación 3d es de 1024*614 pixels, y se eligió debido a la calidad en la representación final , sin dejar de lado la eficiencia al ser reproducido.

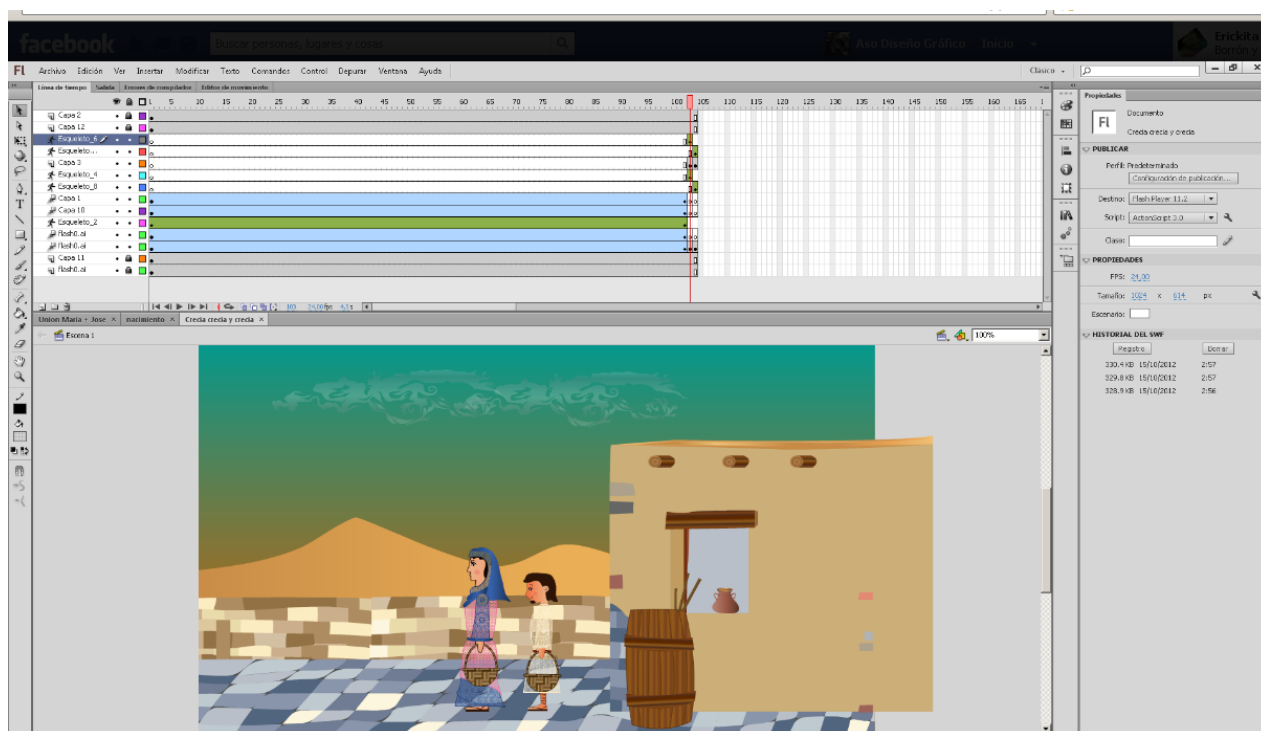


Figura IV. 7: Proceso de Animación

Fuente: investigadores

4.2.4.4 Postproducción 2d

Una vez finalizada la animación de todas las secuencias, se exportaron como .avi en orden según la escena. Adobe Premiere fue el programa elegido para la postproducción en donde se unieron y editaron las escenas para la introducción 2d.

After Effects (licencia de prueba) es un software el cuál permitió mediante la aplicación de filtros, mejorar la apariencia de la introducción 2d, dándole mayor calidad visual. En este programa se trabaja en capas donde se ubican los efectos o la animación dependiendo de la escena y sus requerimientos.

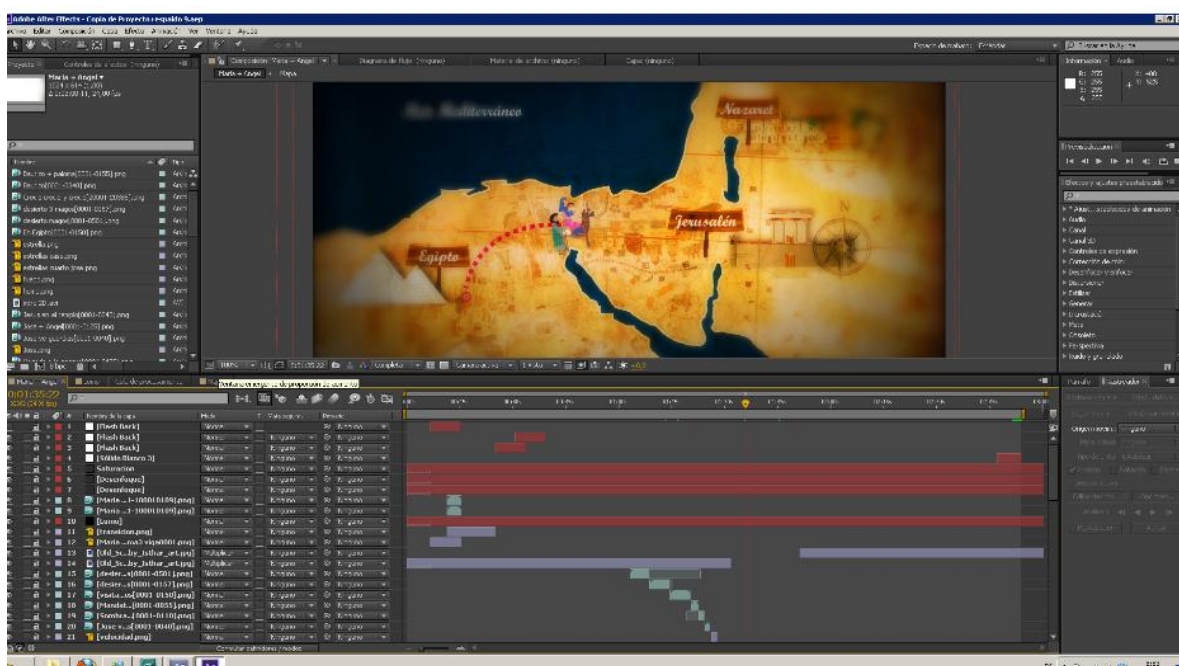


Figura IV. 8: Proceso de Postproducción

Fuente: investigadores

4.2.5 Desarrollo del cortometraje 3d

4.2.5.1 Creación de personajes

- **Diseño de personajes**

Personaje Principal

Tabla IV.2: Fichas Personajes 3D

JESÚS MODERNO		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Masculino Edad: 30 años Altura: 1.70 m. Peso: 75kg. Cabello: castaño oscuro Ojos: café Piel: trigueña Apariencia: Vestimenta: buso blanco, jeans, zapatillas, correa de cuero	Clase Social: Alta Ocupación: predicador Estado civil: soltero	Moral: alta Temperamento: Flemático Ambiciones: Ayudar a sus hermanos, obedecer a su Padre Cualidades: Carismático, alegre, inteligente.
JESÚS ANTIGUO		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Masculino Edad: 30 años Altura: 1.70 m. Peso: 75kg. Cabello: castaño oscuro Ojos: café Piel: trigueña Apariencia: Vestimenta: túnica blanca y manto	Clase Social: Baja Ocupación: predicador Estado civil: soltero	Moral: alta Temperamento: Flemático Ambiciones: Cumplir con su misión, ayudar a la gente. Cualidades: Carismático, alegre, inteligente.

Personajes secundarios

MATEO		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Masculino Edad: 35 años Altura: 1.68 m. Peso: 75kg. Cabello: negro Ojos: negro Piel: canela Apariencia: Vestimenta: túnica , manto y sandalias	Clase Social: Baja Ocupación: predicador Estado civil: soltero	Moral: media Temperamento: colérico Ambiciones: Cumplir a la perfección con sus obligaciones. Cualidades: puntual, responsable.

JUAN		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
Género: Masculino Edad: 30 años Altura: 1.70 m. Peso: 70kg. Cabello: castaño oscuro Ojos: café Piel: trigueña Apariencia: Vestimenta: túnica y manto Sandalias	Clase Social: Baja Ocupación: comerciante Estado civil: soltero	Moral: media Temperamento: sanguíneo Ambiciones: ser un buen amigo Cualidades: alegre, carismático

PEDRO		
Dimensión Física	Dimensión Sociológica	Dimensión Psicológica
<p>Género: Masculino</p> <p>Edad: 33 años</p> <p>Altura: 1.80 m.</p> <p>Peso: 78kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: café</p> <p>Piel: trigueña</p> <p>Apariencia:</p> <p>Vestimenta: túnica , manto y sandalias</p>	<p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: pescador</p> <p>Estado civil: casado</p>	<p>Moral: mediana</p> <p>Temperamento: colérico</p> <p>Ambiciones: ser un buen trabajador y aprender sobre el reino de Dios</p> <p>Cualidades: trabajador, fuerte.</p>

Personajes de apoyo

Mujer 1	Mujer 2	Hombre 1
Dimensión Física	Dimensión Física	Dimensión Física
<p>Género: femenino</p> <p>Edad: 27 años</p> <p>Altura: 1.60 m.</p> <p>Peso: 60kg.</p> <p>Cabello: castaño</p> <p>Ojos: café claro</p> <p>Piel: morena</p> <p>Apariencia:</p> <p>Vestimenta: túnica y velo</p>	<p>Género: femenina</p> <p>Edad: 22 años</p> <p>Altura: 1.58m.</p> <p>Peso: 60kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: café claro</p> <p>Piel: canela</p> <p>Apariencia:</p> <p>Vestimenta: túnica y velo</p>	<p>Género: masculino</p> <p>Edad: 25 años</p> <p>Altura: 1.70 m.</p> <p>Peso: 60kg.</p> <p>Cabello: negro</p> <p>Ojos: café claro</p> <p>Piel: trigueña</p> <p>Apariencia:</p> <p>Vestimenta: túnica y manto</p>

Fuente: Investigadores

- **Bocetos**

Para realizar los bocetos se tomó en cuenta la descripción física de las personas entrevistadas acerca de Jesús, además de la información de la Santa Biblia, fotografías de judíos actuales, para tener un personaje afín a la investigación. Además de realizarlo en tipo comic debido al público objetivo.

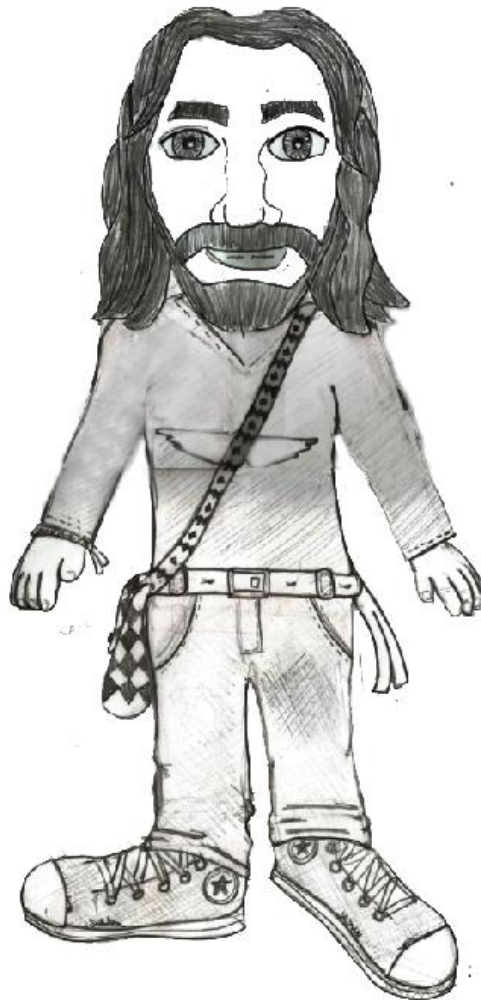


Figura IV. 9: *Jesús moderno*

Fuente: *investigadores*

- **Modelado de Personajes**

Tomando como referencia la ficha técnica de los personajes, se procedió a la creación (modelados) de dichos personajes.

El software para la realización fue 3dMax 2011. (licencia para estudiantes) .Se parte de los bocetos escaneados de preferencia la vista frontal y una vista lateral, esta etapa requiere un largo tiempo debido a la importancia de realizarlo bien para que la animación se facilite. Mediante planos y polígonos es posible crear los personajes, la utilización de modificadores es fundamental.

La malla editable fue suavizada (mesh smooth) la misma que nos da una mejor representación para cada personaje.

Aparte del rostro y el cuerpo, las vestimentas y accesorios también fueron modeladas aparte para luego ser texturizadas.

- **Texturas**

La texturización es un proceso muy importante ya que mediante la correcta aplicación de éstas, se puede dar mayor realismo y aportar mayor calidad al proyecto. Aunque todo depende del estilo gráfico que se quiera dar a los personajes.

El modificador Unwrap UVW es el que permite una correcta aplicación de texturas, ya que abre la malla, la que después de ser tratada en photoshop, donde se pinta el mapa, en el rostro el sonrojo, pecas, lunar etc. Se carga como material y se aplica perfectamente sobre el objeto. Bump, es una opción dentro del material el cuál da relieve a la textura.

Otra forma muy interesante de dar textura es a través de los materiales que tiene el 3DS Max, materiales preestablecidos, que sin mucho esfuerzo logran una calidad aceptable y dependiendo de lo que se quiera lograr logran buenos renders.



Figura IV. 10: Render Map Unwrap UVW

Fuente: investigadores

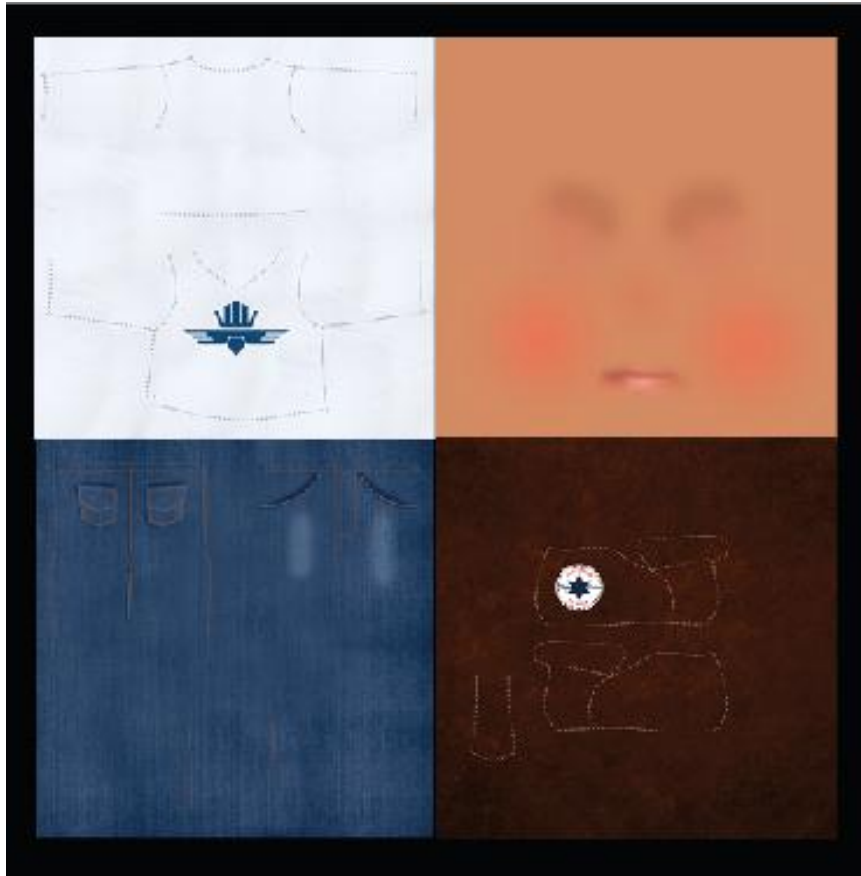


Figura IV. 11: Mapas texturizados

Fuente: investigadores

4.2.5.2 Creación de ambientes

El milagro en el cuál Jesús calma la tormenta, inicia a orillas del mar de Galilea, un sitio de pescadores, al ser el mar de agua dulce, crecía abundante vegetación, no existían casas en el lugar pero si era un lugar bastante frecuentado.

Este lugar de pescadores era muy frecuentado por Jesús, cuando pasó y escogió a Pedro como uno de sus discípulos mientras recogía las redes, cuando predicaba alrededor y era un sitio que le permitía cruzar a los poblados vecinos,



Figura IV. 12: Mar de Galilea

Fuente: www.bibleandscience.com



Figura IV. 13:Render Escenario Principal

Fuente: investigadores

4.2.5.3 Animación de personajes

Para la realización de la animación 3d de este cortometraje se utilizó el Biped, que nos permite la automatización para la creación de cuadrúpedos, haciendo más fácil la tarea del animador.

Utilizando el modificador phisic se adhirió el biped a la piel, el mismo que debe ser configurado para que la malla no se dañe al momento de animar, esto se logra a través de los envoltentes y los links.

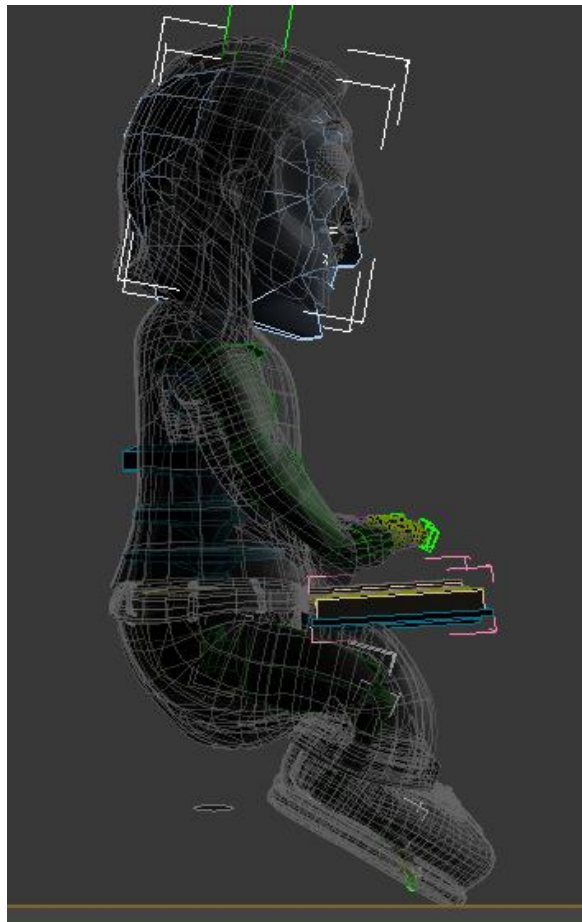


Figura IV. 14: *Biped configurado*

Fuente: *investigadores*

Una vez terminada la configuración de todos los personajes, el siguiente paso para la animación es la realización de los movimientos claves para obtener una animación adecuada, es muy importante tomarse el tiempo que sea conveniente para observar los movimientos humanos, partiendo de esto, se logrará una animación realista.

Es posible aplicar caminatas pre-cargadas, utilizar el ayudante CAT, pero en este caso Cada personaje tiene una personalidad definida, por tanto las caminatas, los movimientos, las reacciones y gestos de los personajes son distintas entre ellos.

En 3dmax cuando se activa *Autokey*, nos permite animar mediante fotogramas clave, el proceso es más largo y requiere paciencia, pero se pueden lograr los resultados deseados, resultados que animaciones pre configuradas no lograrían y se perdería la esencia de las personalidades e historia.

La animación del rostro, es decir los gestos, las palabras, movimiento de ojos, etc, se realizó mediante el modificador morpher, el cual permite mediante la copia del rostro principal realizar gestos con tan solo mover vértices, y luego añadir mediante canales que aparecen al aplicar el modificador, podemos hacer una infinidad de gestos, movimientos y utilizarlos según la necesidad e incluso irlos combinando.



Figura IV. 15: Personaje con morpher

Fuente: investigadores

4.2.5.4 Animación de ambientes

La animación de ambientes se realizó mediante fotogramas claves y aplicando el modificador *noise* en el caso del agua en las tomas de tormenta en el mar, al igual que en los personajes mediante *autokey*.

La animación de escenarios o ambientes debe ser de la misma calidad y darle el mismo tiempo que la animación de personajes, porque es un complemento muy necesarios para lograr en conjunto un cortometraje de alta calidad, no se debe descuidar ningún aspectos.

Dentro de los ambientes es fundamental la iluminación, la posición de las cámaras además de la interacción que existe entre personajes y escenarios.



Figura IV. 16: *Escena Tormenta*

Fuente: *investigadores*

- **Iluminación**

La iluminación en el corto animado es muy importante, ya que aporta realismo a través de las sombras que producen una buena iluminación, el tipo de iluminación utilizado por optimización de recursos, y sin perder calidad , fueron luces estándar configuradas (sky y omni) , tomando en cuenta como funciona en la realidad.

- **Cámaras**

Las cámaras utilizadas han sido basándonos en los apuntes del Story board, cámaras target .

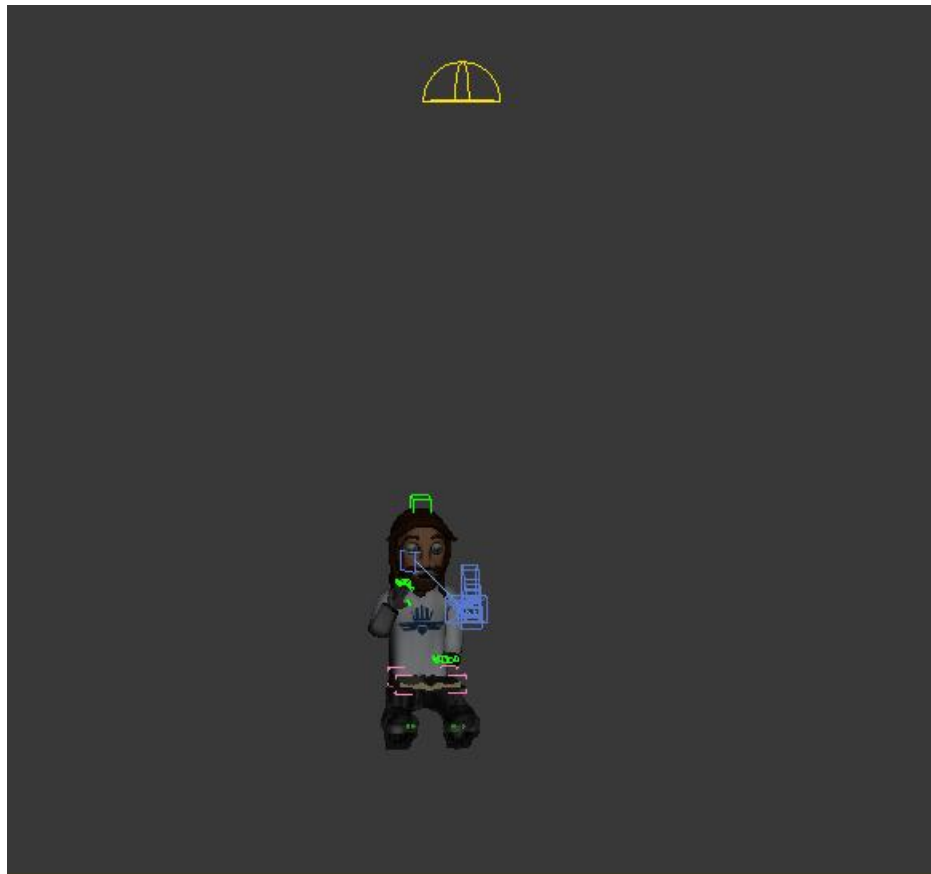


Figura IV. 17: Cámara y Luces

Fuente: investigadores

4.2.5.5 Render

El render es la representación de todo el trabajo, desde el modelado, texturas, luces, cámaras, animación.

Los render obtenidos fueron de :

Tamaño: 1024 x 614 pixels,

Formato: png en mental ray.

Tiempo: 70 horas

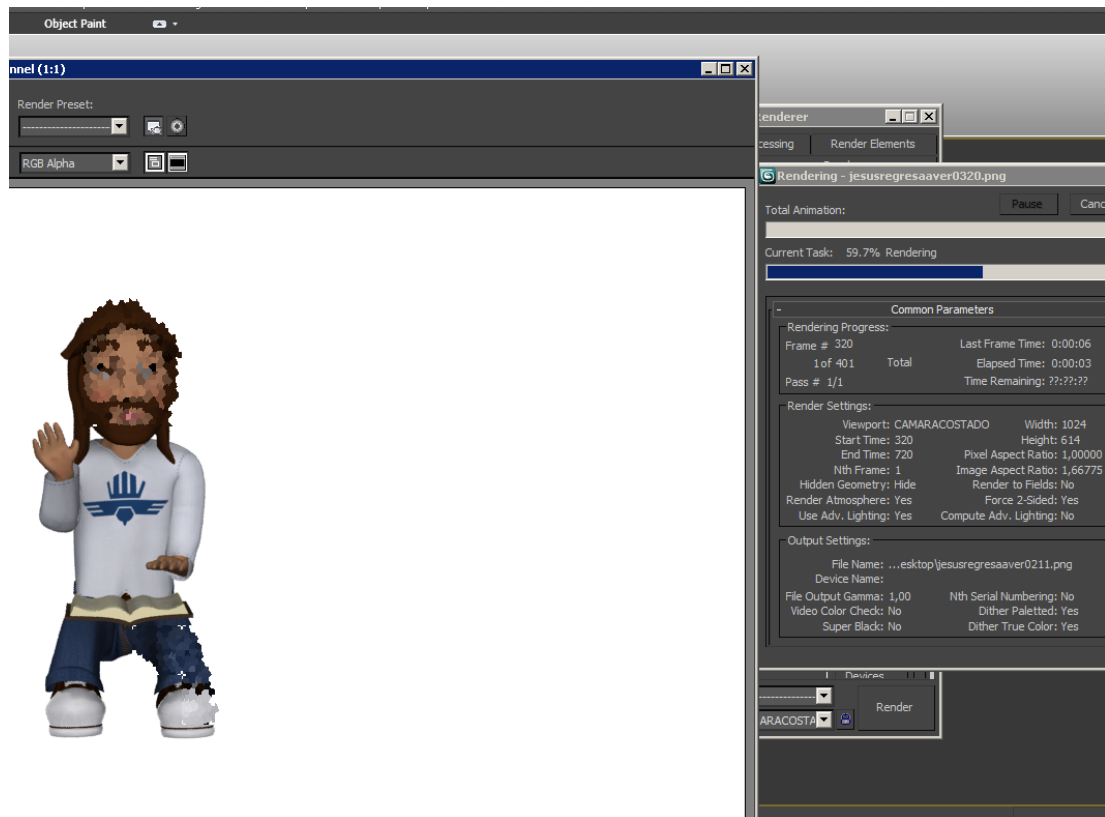


Figura IV. 18: Renderización

Fuente: investigadores

4.2.5.6 Postproducción 3d

Al igual que la animación 2d, la posproducción es muy importante dentro del proceso de la creación de un cortometraje animado, ya que permite pulir detalles, dar más realismo a las escenas y colocar efectos especiales, en un programa especializado como es After Effects, que es una herramienta muy poderosa, si se tiene en claro lo que se quiere lograr, jamás se debe abusar de

los efectos y filtros, ya que el mal uso o abuso deslucen el trabajo completamente.

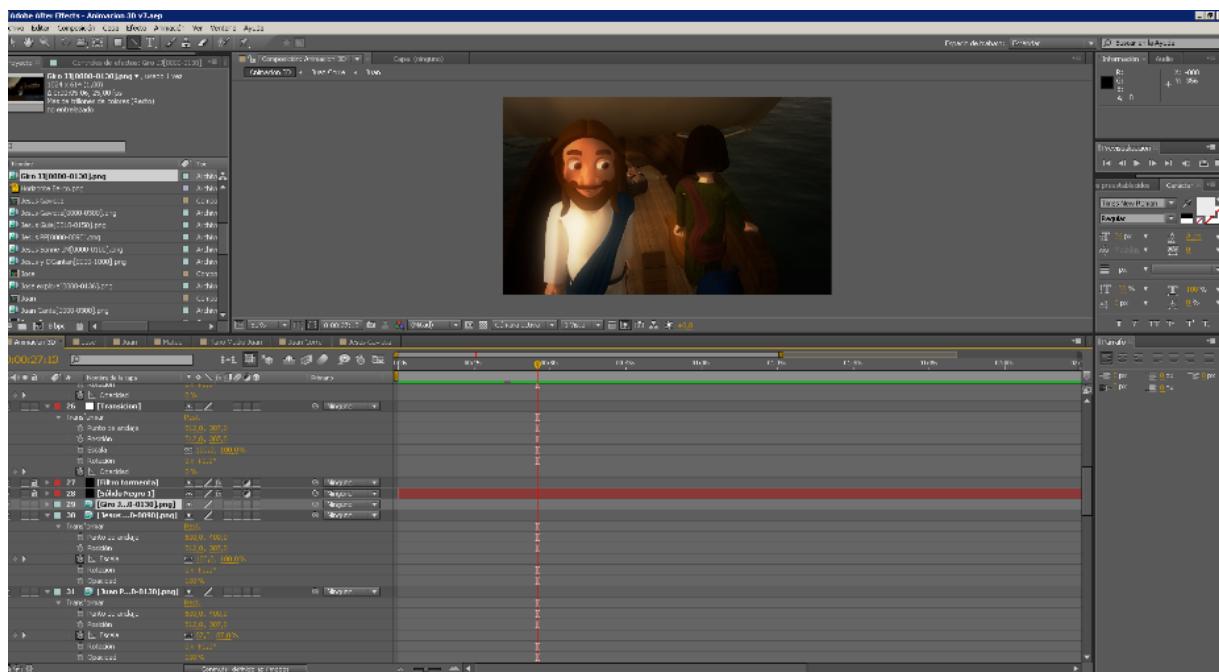


Figura IV. 19: Post producción

Fuente: investigadores

4.2.5.7 Audio

El audio aunque muchas veces pasa desapercibido, pero es una de las partes que dan más realce a cualquier proyecto audiovisual, porque permite comunicar de forma clara las ideas que se desean transmitir, ya sea a través de una voz en off (narrador), sonidos, canciones o diálogos.

La voz de narrador, debe ser la adecuada, si se escoge mal arruinará todo el trabajo visual, porque hará que el usuario pierda el interés.

El montaje correcto de las voces es una tarea ardua, pero que implica la mayor concentración, para realizarla bien.

Adobe audition es un software especializado en audio, que permite la grabación de sonidos, música y todo lo necesario para la sonorización.

Después de que las voces fueron grabadas y editadas, el último paso es fusionar audio e imagen en Adobe Premier para la renderización final.

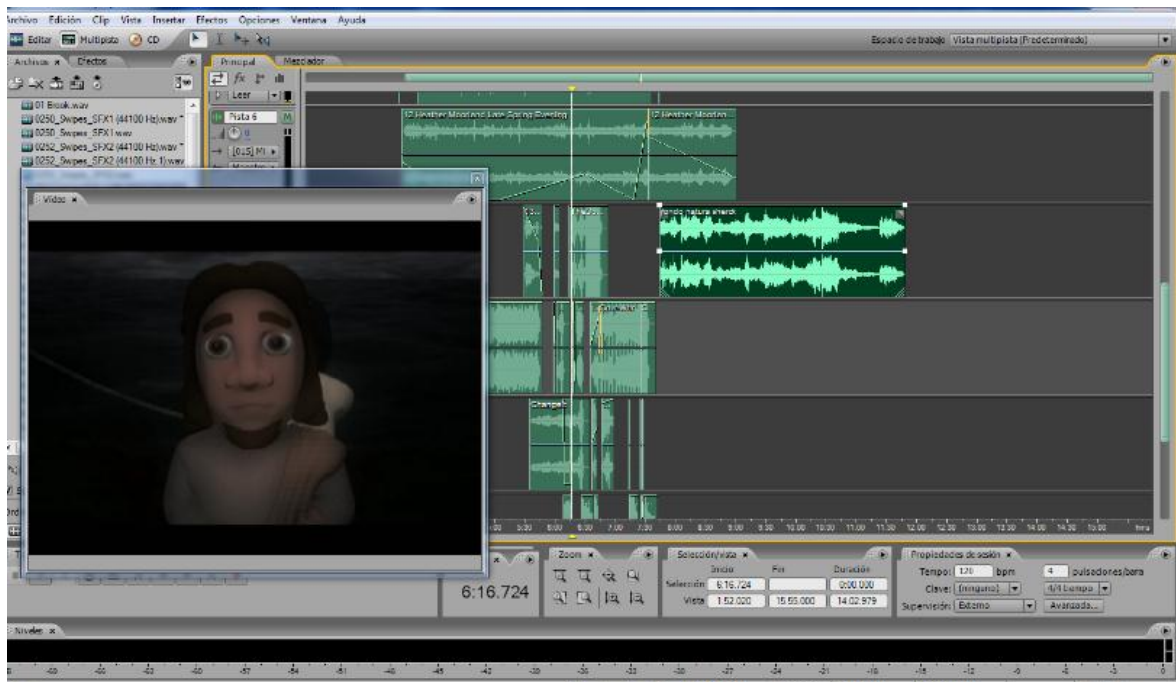


Figura IV. 20: Grabación de audio

Fuente: investigadores

4.2.6 Creación del Multimedia

El diseño multimedia para la sección de la trivia en el proyecto es la última parte del sistema lúdico.

Su objetivo principal es:

Reforzar los conocimientos que deja el cortometraje animado.

Comprende 4 preguntas acerca di situaciones que se muestran en la producción.

EL diseño del multimedia fue en Adobe Flash, (licencias de prueba) software que trabaja a través de una línea de tiempo en fotogramas, los mismos que permiten realizar animaciones, en base al tiempo y movimiento que se le de.

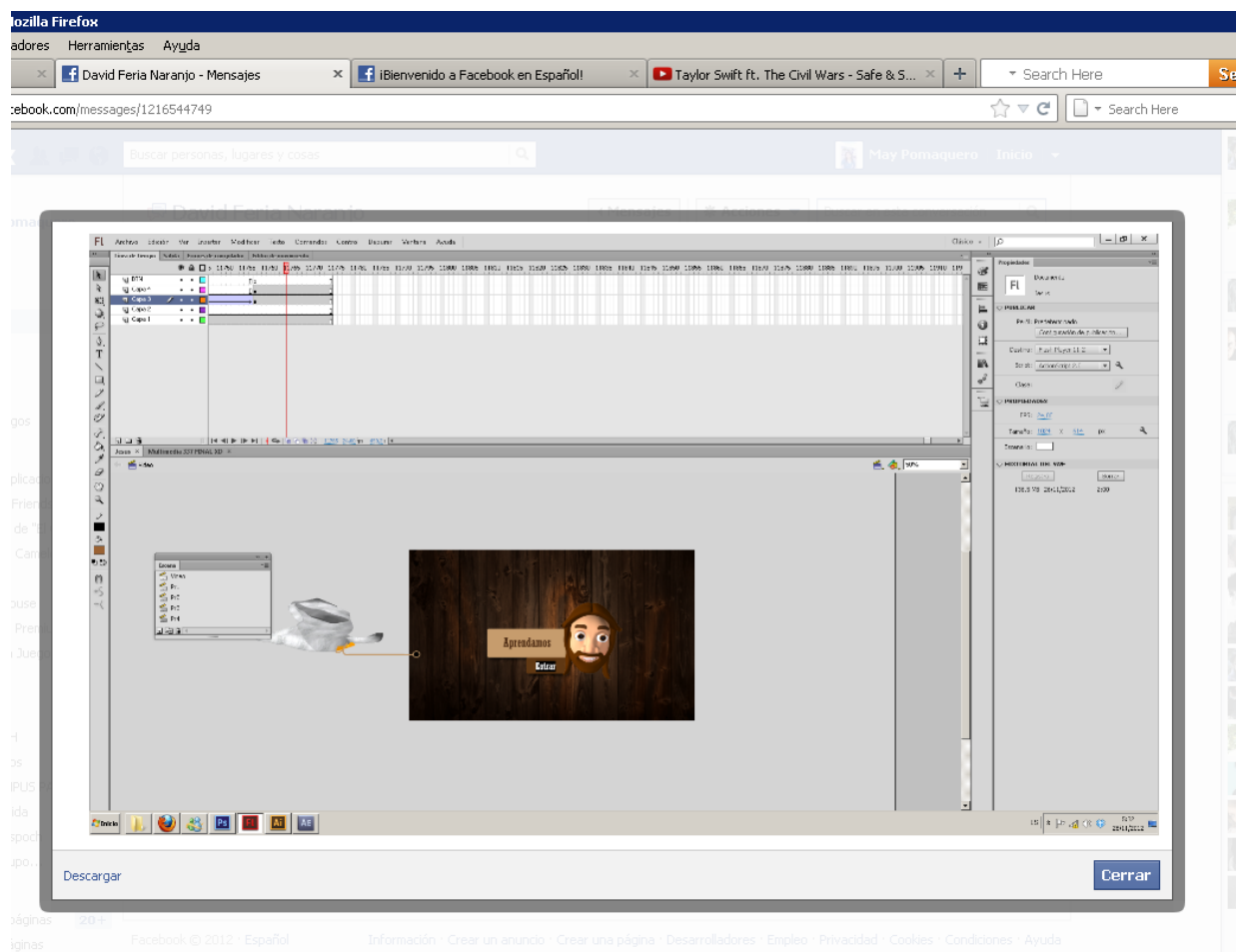


Figura IV. 21: Creación de la trivia multimedia

Fuente: investigadores

4.2.7 Creación del modelo en Resina

A partir de los bocetos para los modelados en el software de 3d, se modeló un muñeco en resina y pintado a mano que es el toy funcional, el cual tiene un dispositivo USB en la parte posterior, y mediante una extensión USB, se conecta a la computadora para reproducir el cortometraje.

Esta figura es posible reproducirla a gran escala en un material similar al plástico utilizando un molde que puede durar hasta para 2000 figuras, o en una empresa manufacturera de plásticos, que hacen juguetes. El trabajo de modelado y pintado de la figura es de Israel Pardo, un reconocido artista plástico, especialista en producción de figuras de este tipo.



Figura IV. 22: Modelado en resina

Fuente: Israel Pardo Báez

CAPITULO V

VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

5.1 Validación de la Hipótesis

La Hipótesis planteada en este proyecto es:

La creación de un sistema lúdico audiovisual para niños de entre 6 y 8 años del Centro de desarrollo de la niñez EC-460 "HOGAR FELIZ" de la ciudad de Riobamba, tendrá una aceptación y captación del 75% del mensaje por parte de los niños.

5.2 Test student

Preguntas de la encuesta (medidor de aceptación)

- 1.- ¿En que medida te gustó el juguete?
- 2.- ¿En que medida te gustó cortometraje animado?
- 3.- ¿Te gustaría conocer más historias animadas del personaje?
- 4.- ¿Te gustaron las preguntas de la trivia?

Tabulación de Resultados

1.- ¿Te gustó el juguete?

Tabla V.1: Tabulación Pregunta N° 1

	Frecuencia	Porcentaje
Bastante	14	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	14	100%

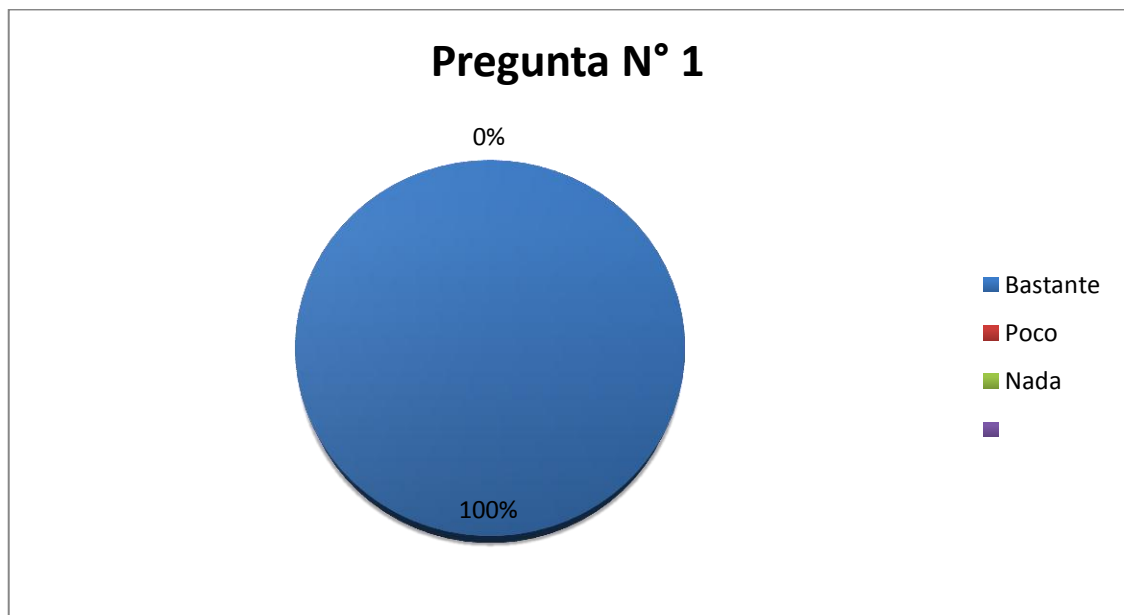


Gráfico V.1: Tabulación Pregunta N° 1

Fuente: Investigadores

Resultado 1: Al 100% de los encuestados les gustó el toy funcional (juguete)

2.- ¿En que medida te gustó cortometraje animado?

Tabla V.2: Tabulación Pregunta N° 2

	Frecuencia	Porcentaje
Bastante	13	93%
Poco	1	7%
Nada	0	0%
TOTAL	14	100%

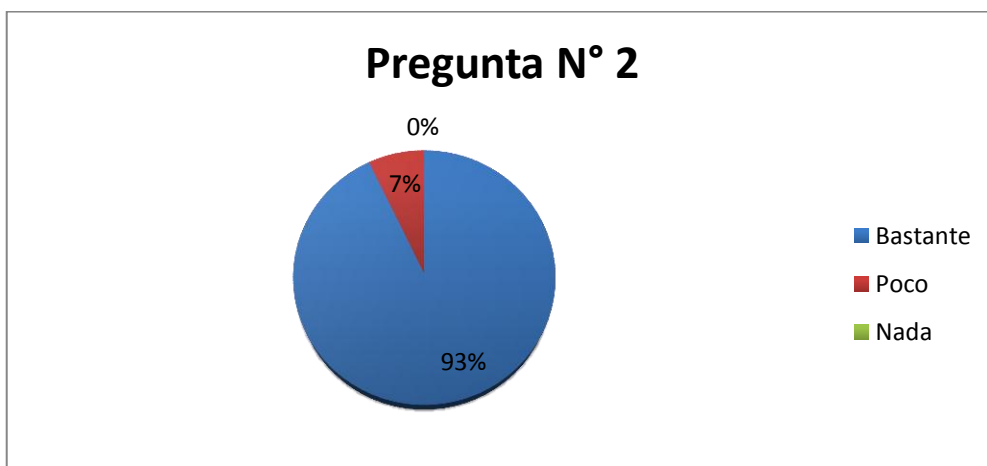


Gráfico V.2: Tabulación Pregunta N° 2

Fuente: Investigadores

Resultado 2: Al 93% de los encuestados les agrado bastante el cortometraje presentado.

3.- ¿Te gustaría conocer más historias animadas del personaje?

Tabla V.3: Tabulación Pregunta N° 3

	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	93%
No	2	7%
TOTAL	14	100%

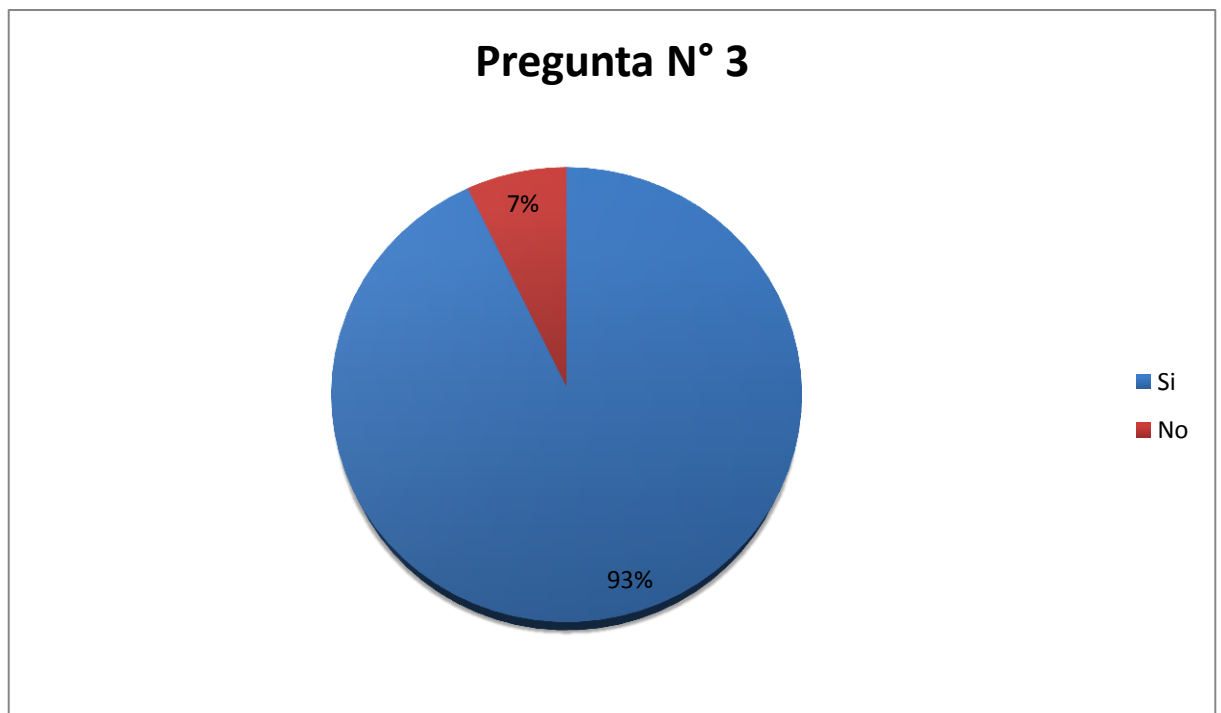


Gráfico V.3: Tabulación Pregunta N° 3

Fuente: Investigadores

Resultado 3: Al 93% de los encuestados les interesaría ver más historias de la forma que se les presentó esta historia.

4.- ¿Te agradó la trivia al final de la historia?

Tabla V.4: Tabulación Pregunta N° 4

	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	11	79%
Poco	3	21%
Nada	0	0
TOTAL	14	100%

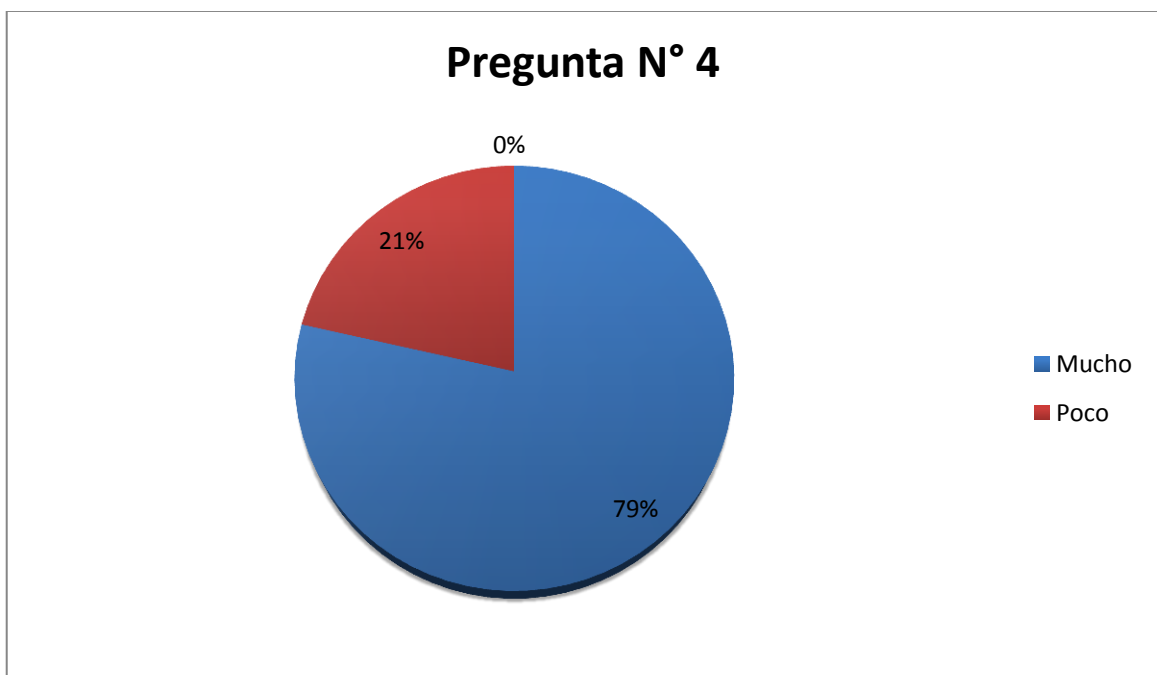


Gráfico V.4: Tabulación Pregunta N° 4

Fuente: Investigadores

Resultado 4: Al 79% de los niños les agradó la trivia de la historia como forma de reforzar la historia.

5.2.2 Preguntas de la trivia (medidor de captación del mensaje)

Cada niño respondió la trivia, el porcentaje de niños que acertaron las preguntas nos dan un índice de captación del mensaje.

1.- De niño Jesús era:

- a) obediente y trabajador
- b) desobediente y perezoso

2.- A bordo del barco todos cantan porque estaban:

- a) aburridos
- b) tristes
- b) alegres

3.- Jesús es:

- a) amistoso y alegre
- b) enojado y aburrido
- b) triste y solitario

4.- Juan estaba agradecido con Jesús porque:

- a) Le compartió de su comida
- b) Le salvó de caer al agua

b) Le prestó su túnica

Tabulación de Resultados

1.- De niño Jesús era:

Tabla V.5: Tabulación Pregunta Trivia N° 1

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Correcta	13	93%
Incorrecta	1	7
TOTAL	14	100%

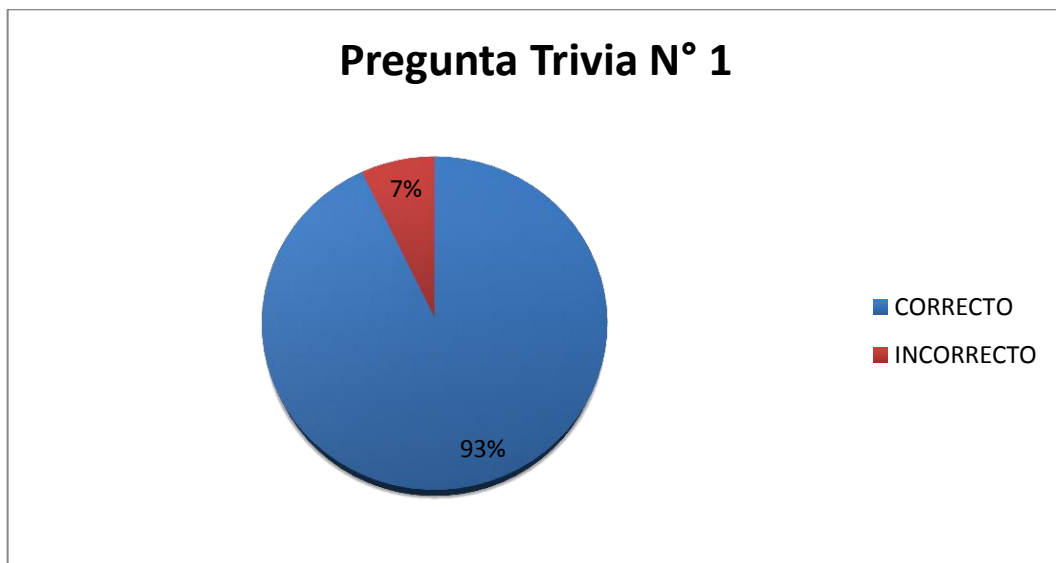


Gráfico V.6: Tabulación Pregunta Trivia N° 1

Fuente: Investigadores

Resultado 5: El 93% de los niños respondió acertadamente la pregunta N.- 1 de la trivia.

2.- A bordo del barco todos cantan porque:

Tabla V.6: Tabulación Pregunta Trivia N° 2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Correcta	11	79%
Incorrecta	3	21%
TOTAL	14	100%

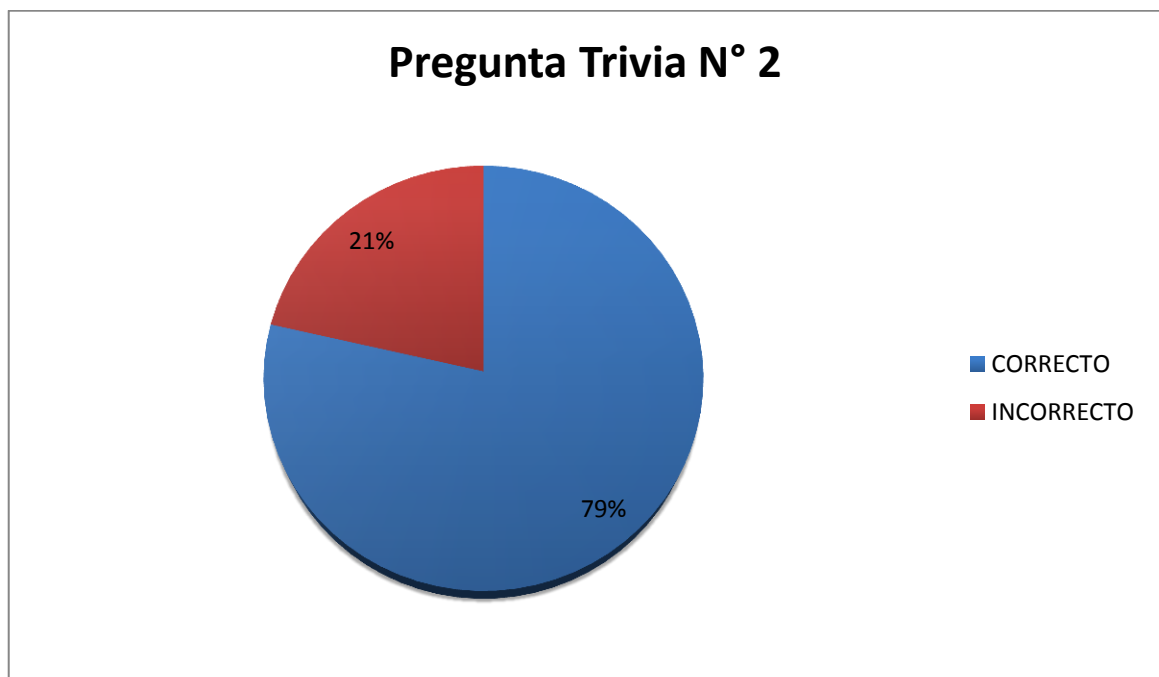


Gráfico V.7: Tabulación Pregunta Trivia N° 2

Fuente: Investigadores

Resultado 6: El 79% de los niños respondió acertadamente la pregunta N.- 2 de la trivia.

3.- Jesús es:

Tabla V.7: Tabulación Pregunta Trivia N° 3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Correcta	14	100%
Incorrecta	0	0%
TOTAL	14	100%

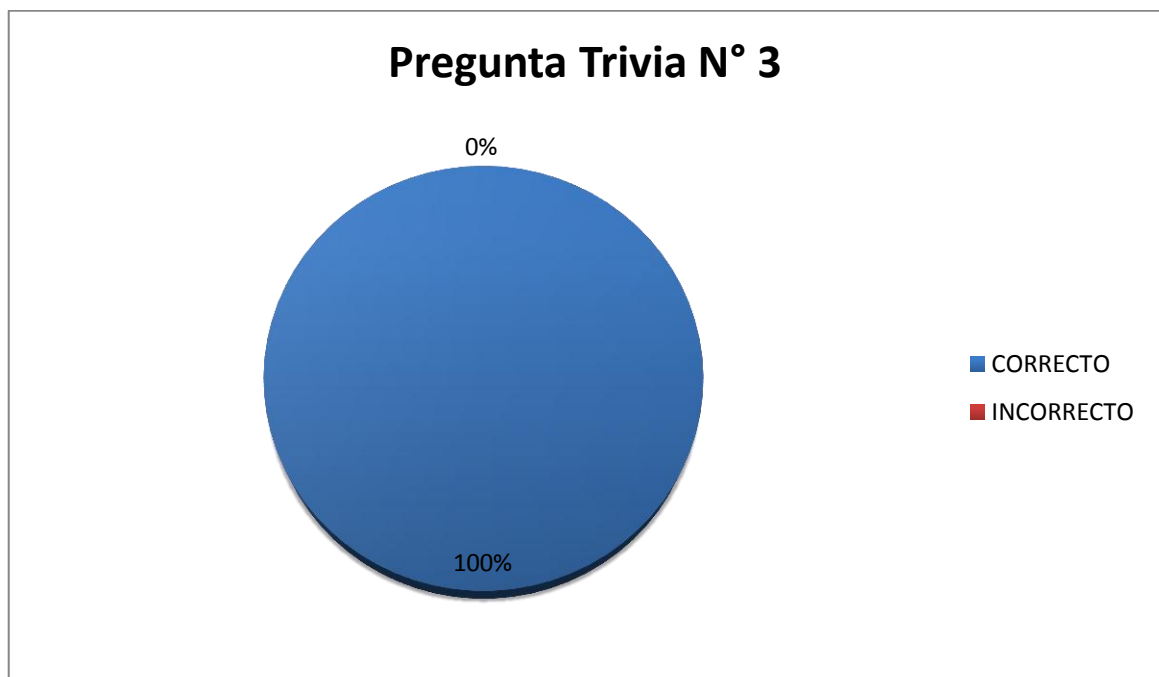


Gráfico V.8: Tabulación Pregunta Trivia N° 3

Fuente: Investigadores

Resultado 7: El 100% de los niños respondió acertadamente la pregunta N.- 3 de la trivia.

4.- Juan estaba agradecido con Jesús porque:

Tabla V.8: Tabulación Pregunta Trivia N° 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Correcta	10	71%
Incorrecta	4	29%
TOTAL	14	100%

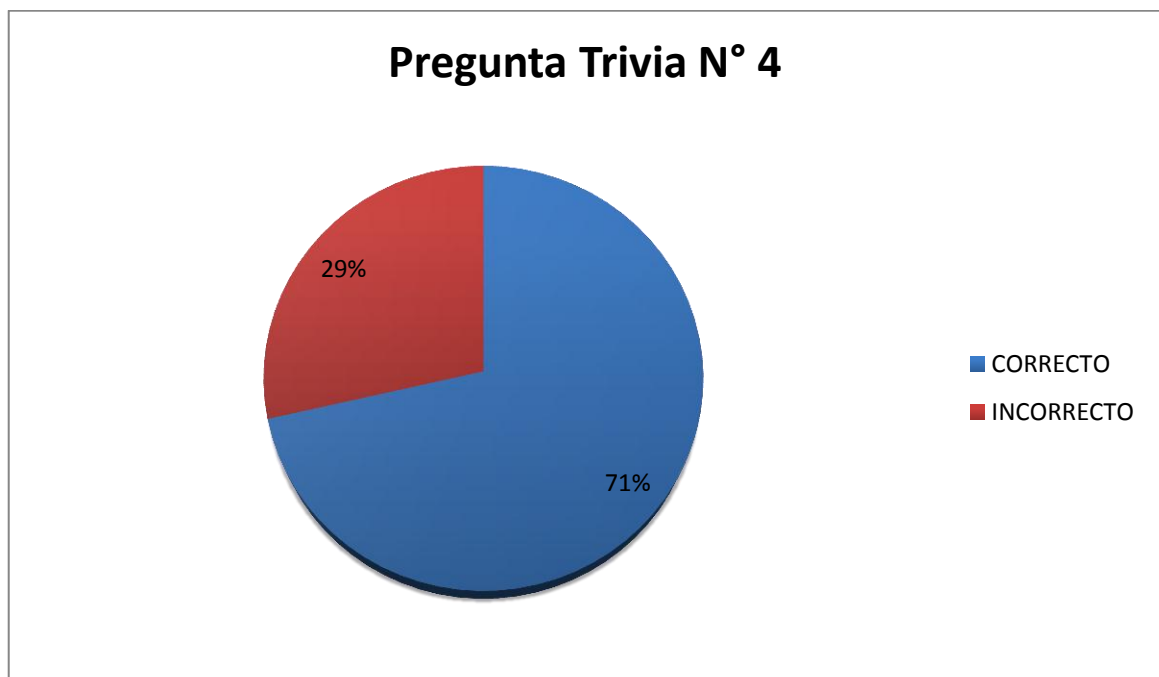


Gráfico V.9: Tabulación Pregunta Trivia N° 4

Fuente: Investigadores

Resultado 6: El 71% de los niños respondió acertadamente la pregunta N.- 4 de la trivia.

CONCLUSIONES

1. El desarrollo de la tecnología en el medio actual ha contribuido para que los padres no presten un adecuado cuidado en la formación de valores en los niños, ya que se les permite el uso de videojuegos que muestran en los pequeños exceso de violencia y promueven los antivalores.
2. Se recopiló información acerca de la importancia que tiene el juego y los juguetes en la formación de la personalidad de los niños, así como el papel de los padres y educadores de los niños entre 6 y 8 años de edad.
3. Se analizó a la persona de Jesús como un ejemplo de valores éticos y morales, en base a diferentes dimensiones de criterios recopilados, su incidencia en la historia mundial y nacional y su personalidad que hacen de Jesús un modelo digno de imitar.
4. Se desarrolló una propuesta en base a toda la información recopilada y analizada para lograr un sistema lúdico capaz de transmitir valores dejando de lado una religión específica, pero sin irrespetar ninguna creencia, y que este acorde a la formación actual de los niños de 6 a 8 años.

5. El proceso de realización de un corto animado ya sea 2d y 3d , es un trabajo que requiere mucho tiempo y dedicación al igual que se requiere de equipos que sean los más adecuados para esta tarea. Todas las personas están en la capacidad de realizar un corto animado, pero para lograr una calidad aceptable se requiere de una sólida formación para resolver problemas, tiempo, ingenio y amor.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la utilización de este sistema lúdico en la enseñanza para el fortalecimiento de valores de los niños de 6 a 8 años del Centro de la Niñez “Hogar Feliz”, ya que permitirá una mayor captación por parte de ellos en relación a los materiales que han utilizado para este fin.
2. El sistema lúdico debe ser aplicado acorde a las indicaciones realizadas y se debe fomentar la utilización del prototipo.
3. Es importante que los padres de familia, tutores, y demás instituciones educativas promuevan el uso de nuevas herramientas para la enseñanza no solo académica, sino también de valores, que es la base de toda sociedad.
4. Se debe apoyar proyectos que busquen ser un aporte significativo para la mejora de la sociedad, recordando que en la niñez se encuentra el presente y futuro de un país, y no dejarlos relegados.
5. Sería importante que la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH, poco a poco vaya adquiriendo la tecnología requerida (máquina de render) para la realización de este tipo de proyectos, ya que significaría una significativa ayuda a la hora de la reducción de horas en render

RESUMEN

Se realizó y analizó la información sobre Jesús y su influencia en la sociedad para determinar su grado de impacto, para la creación de un sistema lúdico que fomente valores en niños y niñas de 6 a 8 años del centro del desarrollo de la niñez EC-460 “HOGAR FELIZ”.

Se entrevistó a personas de diferentes religiones y creencias, además de la observación y encuestas a los niños del centro de la niñez.

Se realizó el proyecto utilizando computadoras con buenas características con paquetes gráficos de animación 2d, animación 3d, técnicas de modelado manual y de edición de audio, video y efectos especiales.

Como resultado se obtuvo un sistema lúdico que consiste en un “toy” (juguete) funcional, que contiene un cortometraje animado en 2 y 3 dimensiones a través de un dispositivo USB interno que se conecta al computador e integra un multimedia el cual permite reforzar el cortometraje, el mismo enseña a través de historias basadas en la Santa Biblia, amor, fe, paciencia entre otros valores atribuidos a la persona de Jesús.

El sistema lúdico fortalece valores, teniendo una aceptación y captación mayoritaria entre los niños de 6 a 8 años de edad, los mismos que demuestran alegría, fe y amor en su comportamiento. Se recomienda la utilización de este sistema para la enseñanza de valores en los niños del centro del desarrollo de la niñez EC-460 “HOGAR FELIZ”, ya que es una manera atractiva de transmitirlos y supera los recursos utilizados tradicionalmente.

SUMARY

It was made and analyzed the information about Jesus and his influence in the society to determinate his impact grade, for the creation of ludic system which fosters values in children from 6 to 8 years, particularly of the Childhood Development Center EC-460 "HAPPY HOME".

The motivation of the present research is to get over the lack of values from 6 to 8 age and facilitate tool which help to create and strength values.

The aim of this work is to elaborate an attractive ludic audiovisual system for teaching about an exemplar life based on values. Among the specific objectives are: To research the children personality from 6 to 8 years. Second. To analyze the image and personality of Jesus and finally to make a 3d cartoon short film which highlights the Jesus exemplar life.

Also was made a survey to people of different religions and beliefs, furthermore the observation and surveys to children of the childhood center.

The project used computer with good features with animation graphic package, animation 3D, modeling techniques handbook and audio edition, video and especial effects. As outcome was obtained a ludic system which consists in a functional "toy", with a cartoon short film in two and three dimensions through an internal USB device which is a plugged into the computer and integrates a multimedia which allow to reinforce the short film. This one is based on Holy Bible stories about love, faith, patience among other values attributed to Jesus.

The ludic system strengthens values, and have acceptance and mostly comprehension among the 6- 8 years children, the same who show joy, faith and love in their behavior. It is recommended the usage of this system for values teaching in children of the Childhood Development Center EC-460 "HAPPY HOME", since is an attractive way to transmit them and exceed the traditional resources that are generally used.

GLOSARIO TÉCNICO

BOCETO: También llamado esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea un lugar una persona o una cosa.

CACHÉ: componente que almacena datos para que los futuros requerimientos.

CARTOON: caricaturas o dibujos animados

DÚCTIL: Fácil de deformarse, moldearse, malearse o extenderse con gran facilidad.

KEY FRAME: Es un dibujo que define los puntos de inicio y fin de cualquier transición sin problemas.

MAPA DE BITS: Imágenes que se forman a partir de puntos llamados pixeles

PIXEL: es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital.

RENDERIZACIÓN: La renderización es el proceso de generar una imagen (imagen en 3D o una animación en 3D) a partir de un modelo, usando una aplicación de computadora.

SPRITE: Tipo de imagen de mapa de bits, dibujados en la pantalla de un ordenador por hardware gráfico especializado.

STORY BOARD: planificación antes de la grabación de una historia audiovisual, con los dibujos o esquemas de los planos y detalles más importantes.

TIMING: Estimación de tiempo en cada una de las escenas.

TRAVELING: Movimiento físico de un punto a otro *que* implica un traslado horizontal de la cámara.

WALVELTS: “pequeñas ondulaciones”. Técnica permite que en una sola imagen se compriman una gran cantidad de datos para que al acercarse a ella, se vayan viendo los detalles.

WIREFRAME: Conjunto de dibujos que representan cómo estarán organizados los elementos en las páginas, sin elementos gráficos, de tal manera que implementan aspectos generales del sistema.

XBOX: Primera videoconsola de sobremesa producida por Microsoft.

ANEXOS

- Guión Literario
- Guión Técnico
- Modelo Entrevista
- Modelo Encuestas